

ADJUSTMENTS

CE 202203 Ver.

全ファイター共通

変更箇所

調整内容

コンボカウントについて

調整リストに記載されている各種コンボカウントの調整についての説明となります。

・コンボカウント始動値

該当技から空中コンボが始動された際の数値となります。

コンボカウント始動値が小さくなれば以降の空中コンボが入りやすくなり、大きくなれば入りにくくなります。

・コンボカウント加算値

該当技が空中コンボに組み込まれた際に加算される数値となります。

コンボカウント加算値が小さくなれば以降の空中コンボが入りやすくなり、大きくなれば入りにくくなります。

・コンボカウント上限値

該当技が空中コンボ中にどこまでヒットするかを設定する数値となります。

技に設定されているコンボカウント上限値が大きい程、空中コンボに組み込みやすい技となります。

通常投げの前後優先について

通常投げはボタン入力の1F前のタイミングで投げたい方向と逆の方向キーが入力されていた場合、意図した方向に投げられない現象が発生していたので、この現象を修正しています。

| | |
|-----------------------------------|---|
| 画面端での空中コンボ難易度の緩和 | <p>画面端で空中吹き飛び中の相手に対し、前進する技で追撃しようとした場合、相手を追い越して攻撃が空振りしてしまうケースがありました。 意図せず画面端での空中コンボの難易度が高くなっていましたので、一部の技に画面端での空中コンボ中は相手を追い越さないようにする対応を行いました。</p> <p>該当技に関してはキャラクター別の調整リストをご確認ください。</p> |
| 当身技で相手のガードブレイク属性の攻撃を受け止めた際の挙動について | <p>当身技で相手のガードブレイク属性の攻撃を受け止め、更に攻撃を受ける事でダメージを受けた際、ダメージにガードブレイクの補正值が入っていた現象を修正しました。</p> |
| | <p>その他、軽微な不具合を修正しています。</p> |



RYU

調整方針

リュウは自身よりリーチの長い相手や、弾に対しての有効な対処方法を持つ相手には中遠距離の立ち回りが機能しづらくなっていました。

今回は、リュウが得意とする中遠距離の選択肢の攻撃力と攻めの継続性を向上させ、長所が活きづらかった相手に対しても、戦いやすくなるようにしました。

まず、主力となる【波動拳】ですが、ダメージの増加と強版の弾速が上がり、相手の対応が難しくなっています。また、【立ち強P】のクラッシュカウンターや、Vスキル【入り身】の成立時は、ヒット時の状況が良くなっているため、よりリーチの長い相手への対抗策としての効果が高まりました。

一方で、早出し対空の【弱昇龍拳】から追撃ができるようになったり、空対空からの【EX空中竜巻旋風脚】でフルヒットを狙いやすくなったため、けん制の対となる対空についてもリターンの高い選択肢を選べるようになりました。

変更箇所

調整内容

| | |
|-----------------------------|---|
| 【通常/VT I】立ち強P | クラッシュカウンター発生時の吹き飛び時間を増加しました |
| 【通常/VT I】しゃがみ中P | ヒットバックを縮小しました |
| 【通常】鳩尾砕き | Vトリガーキャンセル可能タイミングを初段⇒2段目に変更しました |
| 【通常/VT I】上段三連撃 | 最終段が空中ヒットした際の吹き飛び時間を減少しました |
| 【通常/VT I】上段三連撃(立ち中P>しゃがみ強P) | ①ヒット効果を地上のけぞり⇒吹き飛びダウンに変更しました ②必殺技キャンセル対応技に変更しました |
| 【通常】波動拳 | ①ダメージを60⇒70に変更しました ②ガード時の削りダメージを10⇒12に変更しました |
| 【通常】強波動拳 | 弾速を速くしました |
| 【通常/VT I】EX波動拳 | 攻撃判定を上方向に拡大しました |
| 【通常/VT I】弱昇龍拳 | ①攻撃持続3F以降が空中ヒットした際のコンボカウント始動値を下げました ②攻撃持続3F以降がヒットした際の吹き飛び時間を増加しました ③ヒット時のみ着地硬直を各種波動拳でキャンセル可能にしました |

| | |
|---------------------------|--|
| EX竜巻旋風脚 | <ul style="list-style-type: none"> ①空中ヒット時に以降の攻撃判定が上方向に拡大されるように変更しました ②初段～3段目が空中ヒットした際に2～4段目までの吹き飛び高度を減少しました ③初段の先端部分が空中ヒットした際の引き寄せ距離を増加しました ④1～4段目のいずれかの攻撃判定がヒットし、5段目が空振った際に背中側に6段目の攻撃判定が出現するように変更しました ⑤5段目が空中ヒットした際の吹き飛び時間を増加しました |
| EX空中竜巻旋風脚 | <ul style="list-style-type: none"> ①ヒット時に以降の攻撃判定が拡大されるように変更しました ②ヒット時に2段目と4段目の攻撃持続が2F⇒3Fになるように変更しました ③ヒット時に2段目と4段目の攻撃判定が正面にいる相手にもヒットするように変更しました |
| 弱上段足刀蹴り | 攻撃発生前の前進距離を増加しました |
| 【VT/通常】入り身 (VS II) | <ul style="list-style-type: none"> ①当身成立時、2段目のヒット効果を吹き飛びダウン⇒壁バウンドに変更しました ②当身成立時の硬直を2F増加しました ③当身成立時の初段ののけぞり時間を増加しました |
| 【VT I】入り身 (VS II) | <p>当て身非成立版をVタイマーが切れる直前に当てた際のVゲージ増加量が意図せず高くなっていた為、Vゲージ増加量が通常版と同じ値になるよう、75⇒60に変更しました</p> |
| 【VT II】一心(打撃) | <ul style="list-style-type: none"> ①CAキャンセル対応技に変更しました ※CAキャンセル時、1技分多く補正がかかるようになっていきます ②EX波動拳から発動時、攻撃判定が上方向に拡大されるように変更しました ③ヒット時に相手の位置が固定されるように変更しました |
| 【通常/VT I】真空波動拳/電刃波動拳 (CA) | <ul style="list-style-type: none"> ①4F～23Fを飛び道具無敵に変更しました ②昇龍拳キャンセル発動時、発生を3F⇒2Fに変更しました ③昇龍拳キャンセル発動時、攻撃持続1F～2F部分の攻撃判定を上方向に拡大しました |
| 真空波動拳 (CA) | ダメージ配分を320(40×5+120)⇒320(20×5+220)に変更しました |
| 【VT I】電刃波動拳 (CA) | <ul style="list-style-type: none"> ①ダメージ配分を350(40×6+110)⇒350(20×6+230)に変更しました ②Vタイマー消費量を3000F⇒0Fに変更しました |



CHUN-LI

調整方針

春麗はけん制技とVスキル・Vトリガーの性能を調整をしています。

突出して強力だった技の性能を見直し、影に隠れがちだった技を使いやすくする事で、バトル中の動きの幅を広げる事が狙いとなります。

【立ち強P】は空振り時の硬直増加と、硬直中のやられ判定を拡大しています。

この技は春麗の持つ技の中でもリーチに優れ、相手によっては攻撃の間合い外から一方的に狙う事ができていました。

また、VトリガーやCAが絡んだ際は大きなコンボダメージを見込める事から、

【立ち強P】を繰り返すという単調な動きにすら、リスクを負わせる事が難しいキャラクターがいました。

けん制から倒し切りまで、立ち回りの中で技の比重が高くなりすぎていたので、攻撃が届かなかった場合のデメリットを増やしました。

その代わりに他の中距離でのけん制技を使いやすくし、使われる技が偏りすぎないようにしています。

特に【しゃがみ強P】は大きく性能が変化し、ガード時に有利が取れる技になりました。

初段をガードされた際は攻撃発生早い技で割り込まれてしまいますが、

中間距離から2段目だけ届くように出せば相手も対処しづらくなります。

前進する事を活かした攻め手の一つとして使っていけるでしょう。

VスキルI【鸞脚】は中攻撃からコンボになる為当てる機会が多く、VスキルII【覇山蹴】選択時とダメージ効率に大きく差が出ていました。

この点を踏まえ、【鸞脚】は追撃に使われる技のダメージを下げて若干リターンを落としました。

逆に【覇山蹴】は追撃をしやすくし、【発勁】クラッシュカウンターから繋がるようにする等の変更を行い、使用用途を増やしています。

変更箇所

調整内容

| | |
|---------------|---|
| 【通常/VT I】立ち強P | ①空振り時の硬直を18F(16F)⇒21F(19F)に変更しました ②硬直中の足部分のやられ判定を前方に拡大しました |
| 【通常】しゃがみ強P | ①ガード時の硬直差を-5F⇒+1Fに変更しました ②初段のガード硬直を8F減少しました ③2段目の攻撃発生を19F⇒25Fに変更しました ④全体動作を37F⇒43Fに変更しました ⑤初段ヒット・ガード時、2段目のガード待機矩形が消えないように変更しました |
| 【VT I】しゃがみ強P | ①ヒット時の硬直差を+2F⇒+3Fに変更しました ②ガード時の硬直差を-2F⇒+1Fに変更しました ③3段目のガード硬直を10F減少しました ④4段目の攻撃発生を19F⇒25Fに変更しました ⑤全体動作を34F⇒40Fに変更しました ⑥初段ヒット・ガード時、2段目のガード待機矩形が消えないように変更しました |
| 【VT I】追突拳 | ヒット時の硬直差を+4F⇒+5Fに変更しました |
| 【通常/VT I】発勁 | クラッシュカウンター発生時の吹き飛び時間を増加しました |

| | |
|------------------------|---|
| 【通常/VT I】翼旋脚 | 15F～着地まで、足元のやられ判定を縮小しました |
| 【通常/VT I】鷹爪脚 | 1～3段目のダメージを40/50/60（50/60/70）⇒30/40/50（40/50/60）に変更しました |
| 【通常/VT I】強百裂脚 | 画面端で空中ダメージ中の相手を追い越さないように変更しました |
| 【通常/VT I】EXスピニングバードキック | ヒット時に以降の攻撃判定が上方向に拡大されるように変更しました |
| 【通常/VT I】双睛脚（VS I） | ダメージを100（110）⇒80（90）に変更しました |
| 【通常/VT I】覇山蹴（VS II） | ①コンボカウント加算値を下げました ②ヒットバックを縮小しました |
| 【VT I】覇山蹴（VS II） | ガード時の硬直差を-4F⇒-2Fに変更しました |
| 【VT I】練気功 | Vタイマーを800F⇒1000Fに変更しました |



NASH

調整方針

前回の調整で行った【ジャンピングソバット】の強化によって、ナッシュ自体が強くなりすぎてしまったわけではないと考えていますが、相手によっては対処が非常に難しくなってしまう為、リスクを増やす方向で調整を行いました。依然として強力な性能ではあるものの、動作終了までやられ判定が出るようになったため、適切な間合いで技を振る必要性が増しています。一方で、中間距離で使われる他の技には新たな長所を持たせ、技の振り方が一辺倒にならないようにしています。

リーチと発生に優れるものの、ヒット後の状況で混戦になりやすかった【ニーバズーカ】は、新ターゲットコンボ【ガストフロント】を追加することで、明確にリターンを得られるようにしました。ダウンを奪えるようになったため、技の差し返しや【しゃがみ強P】ヒット時のコンボに使いやすくなっています。

【ソニックブーム】は通常版からでもEX版の2発目に派生できるように変更しました。相手の飛び道具と【ソニックブーム】の相殺を確認後に発動し、ダメージを奪うといった使い方ができるようになりました。各種Vトリガーが発動できる状態であれば更にダメージを見込めるので、けん制に織り交ぜると効果的です。それ以外にも【ソニックブーム】がガードされた際のフォローや画面端でのコンボに組み込む等、様々な使い方が可能となっています。

また、中距離戦に厚みを持たせる要素の一つとして、【垂直ジャンプ強K】で発動していた【レインフォール】を垂直ジャンプ中にさせる特殊技に変更しました。【レインフォール】による空対空のリターンを保ちつつ、下方向に強い【斜めジャンプ強K】も出せるようになっているので、垂直ジャンプの様子見で対応できる幅が広がりました。

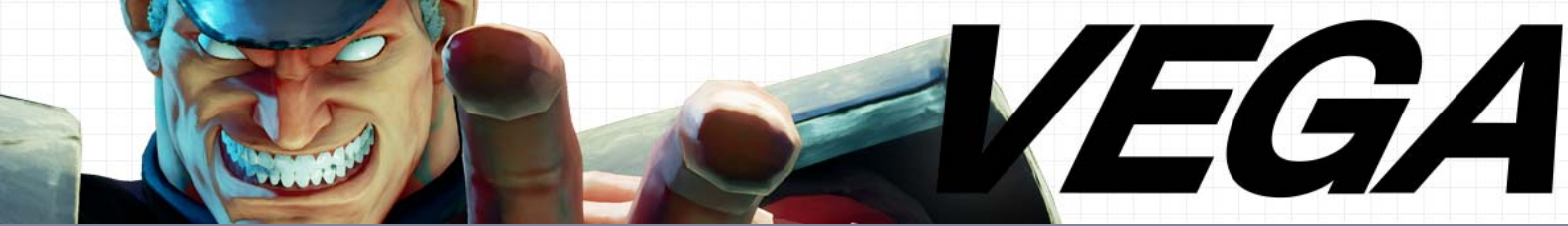
その他、VスキルII【サイレントシャープネス】で強化された【EXソニックサイズ】は、他強度の【ソニックサイズ】に比べて強化幅が小さかったので、キックシステムの通常技全てから強化版【EXソニックサイズ】をキャンセル発動可能とする変更を行いました。リーチの長い下段攻撃である【しゃがみ中K】からコンボになるので、中間距離での立ち回りが更に強力になります。これに加え、技中に前方向を入力する事でナッシュが前方に移動するようにし、相手の起き上がりを攻めるか、離れて遠距離戦を行うか、状況に応じて技後の展開を選べるようになっています。

変更箇所

調整内容

| | |
|--------------------|--|
| エアジャック（空中投げ） | ①ヒット時、ナッシュが後方へ移動する距離を減少しました ②ヒット時の吹き飛び距離を増加しました |
| 立ち強P | 空中クラッシュカウンター発生時の吹き飛び時間を増加しました |
| 斜めジャンプ強K | 垂直ジャンプから発動可能に変更しました |
| レインフォール（旧垂直ジャンプ強K） | "垂直ジャンプ中に強K"⇒"垂直ジャンプ中に↑+強K"にコマンドを変更しました |
| ジャンピングソバット | 硬直中のやられ判定を前方に拡大しました |

| | |
|----------------------|---|
| 【新技】 ガストフロント | "ニーバズーカ>強P"で発動する新規ターゲットコンボを追加しました |
| ソニックブーム | PPを追加入力することでEXソニックブーム(2段目)に派生可能に変更しました |
| 【通常】 強ソニックサイズ | ①動作開始～攻撃発生1F前の頭部分を空中攻撃無敵に変更しました ②ヒット時のみ、硬直終了4F前からCAキャンセル可能に変更しました ③動作中、相手との位置関係でコマンド入力が反転しないように変更しました |
| 【VS II】 強ソニックサイズ | 空中攻撃無敵となるタイミングを攻撃発生時⇒動作開始時に変更しました |
| 【通常/Vs II】 EXソニックサイズ | 画面端で空中ダメージ中の相手を追い越さないように変更しました |
| 【VS II】 EXソニックサイズ | ①キックシステムの通常技からキャンセル発動可能に変更しました ②ヒット時の吹き飛び時間を増加しました ③攻撃持続終了後、方向キーを前に入力することで前進するように変更しました |
| 中トラジディアサルト | 画面端で空中ダメージ中の相手を追い越さないように変更しました |
| EXムーンサルトスラッシュ | ヒット時に以降の攻撃判定が拡大されるように変更しました |
| 【VT II】 ジャスティスシェル | 画面端で空中ダメージ中の相手を追い越さないように変更しました |



調整方針

ベガは【弱ダブルニープレス】空中ヒット時の吹き飛びを変え、画面中央の空中コンボに【EXダブルニープレス】を用いなかった場合の状況を少し悪くしています。この調整により、ダメージと状況を両立したコンボをノーゲージで行えなくなった為、コンボ後の攻勢を維持するか、立ち回りで強力なEX必殺技を使うかといった、EXゲージの管理が必要になるようにしました。

VスキルII【ヘルズワープ】は【シャドウアックス】から新ターゲットコンボとなる【シャドウプレッシャー】へ派生可能となりました。

対飛び道具・対空など、防御性能を上げる恩恵が大きいVスキルI【サイコリジェクト】と比較して、VスキルIIを選択するメリットが少なくなっていると判断し、立ち回りで溜めが無い状態でもダウンを奪える攻め手として活用できるようにしました。

Vトリガーに関してはI・IIどちらも性能の見直しを行っています。

VトリガーI【サイコパワー】は発動中に必殺技からEX必殺技だけでなく、必殺技から必殺技へのキャンセルも可能となりました。

EX必殺技より多くVタイマーを使用してしまう点には注意が必要ですが、EXゲージを消費しない事でCAを絡めた連続技が狙えるなど、新しい選択肢が増えていきます。

VトリガーII【サイコナイトメア】はベガの移動速度や専用技の性質を考慮してVタイマーを長めに設定していました。しかしながら優秀な突進技である【サイコクラッシャーアタック】や、専用技でのキャンセルを盾にした行動で、相手の動きを制限する時間がとても長くなっていた為

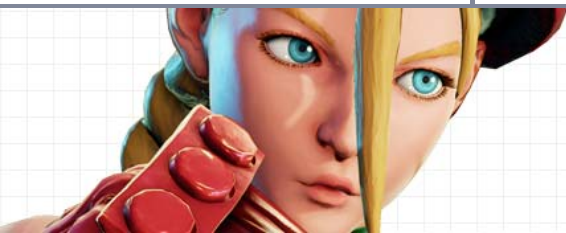
Vタイマーの総量と専用技のVタイマー消費量を調整しています。

変更箇所

調整内容

| | |
|---------------------|--|
| 【新技】シャドウプレッシャー | "シャドウアックス>VS II"で発動する新規ターゲットコンボを追加しました |
| 【通常】弱ダブルニープレス | 2段目空中ヒット時の吹き飛び距離を増加しました |
| 【通常/VTI】EXダブルニープレス | 初段~2段目地上ヒット時、動作終了まで完全無敵になるように変更しました |
| 【通常】EXダブルニープレス | 初段のヒットバックを縮小しました |
| 【通常/VTI】EXサイコインフェルノ | ①背面の攻撃判定がヒットした際の吹き飛び距離を増加しました ②動作中、相手との位置関係でコマンド入力が反転しないように変更しました |
| 【VTI】EXサイコインフェルノ | 後方の攻撃判定最終段のコンボカウント加算値を下げました |
| 【VTI】ヘッドプレス | ガード・空振り時の着地硬直をV必殺技とVEX必殺技でキャンセル可能に変更しました |
| 【通常/VTI】EXヘッドプレス | 初段地上ヒット時、動作終了まで完全無敵になるように変更しました |

| | |
|-----------------------|---|
| 【VT I】 EXヘッドプレス | ヒット時にVEX必殺技でキャンセルできないように変更しました |
| 【VT I】 サイコパワー | V必殺技をV必殺技でキャンセル可能に変更しました ※VEX必殺技をV必殺技でキャンセルすることはできません |
| 【VT II】 サイコナイトメア | Vタイマーを4000F⇒3000Fに変更しました |
| 【VT II】 サイコチャージ | ①Vタイマー消費量を1000F⇒750Fに変更しました ②ヒット時のVタイマー消費量を1000F⇒750Fに変更しました |
| 【VT II】 サイコクラッシャーアタック | Vタイマー消費量を2000F⇒1500Fに変更しました |



CAMMY

調整方針

キャミィは中距離のけん制から【スパイラルアロー】に繋げ、近距離のラッシュに持ち込むスタイルを得意としています。

相手はリーチと隙の少なさを兼ね備えたキャミィのけん制技にリスクを負わせる事が難しく、置き技に対して相性が良い【キャノンストライク】といった攻め手も持ち合わせているので、多くのキャラクターで対応が困難なほど地上戦が強くなっていました。

守勢時も画面端から脱出する手段を多く持つので、試合全体を通して見てもつけ入る隙が少ないキャラクターになっていました。

そこで今回は攻めの起点となる【立ち強P】や【しゃがみ中K】といった技の空振りにリスクを持たせ、近距離戦への導入部分を難しくする調整を行いました。

また、体力・スタン値の低下で防御面を下方修正し、総合的なキャラクターの強さを整えています。

その他、コンボでダメージと画面を押し上げる能力が両立していた【強スパイラルアロー】は、初段の攻撃判定を縮小し、距離が離れていた場合は2ヒットしづらくしました。

1ヒットとなった場合は大きくダメージが下がるので、けん制からダメージを奪いたい場合は中版を使う等、状況による使い分けを考える必要があります。

2ヒットした場合は以前よりダメージが高くなっているので、上手く活用できれば接近時の攻撃力が上がるようになっていきます。

VトリガーII【デルタステップ】は硬直の減少により連係の幅が増えた他、動作後半を必殺技キャンセル可能としています。

この調整により、【立ち中Korしゃがみ強P>デルタステップ>キャノンスパイク】など、Vトリガー発動後もリーチの長いけん制技からコンボを狙えるようになっていきます。

| | |
|------|----------------|
| 体力 | 925⇒900に変更しました |
| スタン値 | 925⇒900に変更しました |

| | |
|----------------------|---|
| 立ち強P | <ul style="list-style-type: none"> ①空振り時の硬直を20F⇒24Fに変更しました ②空振り時、硬直中のやられ判定を拡大しました |
| 立ち中K | <ul style="list-style-type: none"> ①ガード時の硬直差を-2F⇒-4Fに変更しました ②VT IIでのキャンセルタイミングを7F早くしました |
| しゃがみ中K | <ul style="list-style-type: none"> ①空振り時の硬直を14F⇒18Fに変更しました ②空振り時、硬直中のやられ判定を前方に拡大しました ③VT IIでのキャンセルタイミングを2F早くしました |
| 強スパイラルアロー | <ul style="list-style-type: none"> ①初段の攻撃判定を後方に縮小しました ②ダメージを100(50×2)⇒120(70+50)に変更しました ③スタン値を120(50+70)⇒150(80+70)に変更しました |
| アクセルスピナックル (VS I) | ガード時の硬直差を+2⇒+4に変更しました |
| 【VT II】デルタステップ | <ul style="list-style-type: none"> ①硬直を2F減少しました ②動作後半を必殺技でキャンセル可能に変更しました |



調整方針

バーディーは攻撃のリーチを活かした中～遠距離を得意としています、最もリーチが長い通常技である【立ち強P】は相手に警戒されやすく、せっかくのリーチを活かしづらい状態になっていました。

普段の立ち回りではこの間合いより少し内側で、弱攻撃や中攻撃を細かく繰り返す展開が多くなっていったと思われます。

そこで今回は【立ち強P】をボタンホールド可能とする調整を行いました。

攻撃発生を遅くする事で空振りを狙う相手のリズムを狂わせ、的を絞らせないけん制ができるようにしています。

また、クラッシュカウンター対応技かつノーマルヒットでもダウンを奪えるので、通常の【立ち強P】よりも見返りが大きいという利点もあります。

近距離では【しゃがみ中P】を使いやすくしています。ガードされても打撃による反撃を受けなくなったので、攻撃持続の長さを活かして相手の起き上がりに重ねたり、【立ち弱K】からヒット・ガード問わず連係として使うのが強力になりました。

接近時の打撃によるプレッシャーが増し、対になる投げ技を狙いやすくなっています。

| | |
|------------|---|
| 立ち強P | 強Pをホールドすることで性能が変化するようにしました |
| しゃがみ中P | ガード時の硬直差を-5F⇒-2Fに変更しました |
| ジャンプ強P | 空中ヒット効果を空中復帰⇒叩きつけダウンに変更しました |
| ブルチャージ | ①攻撃判定を前方に拡大しました ②攻撃持続を4F⇒6Fに変更しました ③硬直を18F⇒16Fに変更しました |
| EXブルリベンジャー | ヒット時のバーディーの硬直を3F減少しました |



調整方針

スタンダードでありながら十分な個性も発揮しているケンには、基本性能を大きく変化させる必要はないと考えています。しかしながらVトリガーに関しては、環境的に若干物足りない部分があると判断したため、今回はそこをメインに調整を行いました。

VトリガーⅠ【ヒートラッシュ】はVタイマーの総量を増加した上で、Vタイマーを消費して【波動拳】をVスキルでキャンセルできるようにしました。

このVトリガーは、発動時の攻勢で相手を押しきれなかった場合に不発気味に終わりやすい点が課題だったので、そこを改善する内容となります。

この変更点を活用することで、画面中央でもけん制技のリターンを高めたり、相手に強引に近寄ることができるようになりました。

今までとは異なるアプローチで懐に入り、ダメージを奪う手段として一役買ってくれることでしょう。

VトリガーⅡ【神龍拳】はコンボに組み込んだ際に、追撃の選択が複雑になってしまっていたのでそこを緩和しています。

強さに大きな変化はありませんが、直前のコンボ内容に左右されることなく常に一定の追撃が出来るようになり、扱いやすくなりました。

その他、【強昇龍拳】や【紅蓮炎迅脚】等の調整はコンボ難易度の緩和を目的としたものとなります。

| | |
|-----------------|---|
| しゃがみ中K | ガード時の硬直差を-4F⇒-2Fに変更しました |
| 【VTⅠ】波動拳（EX版含む） | ヒット・ガード時にVタイマーを消費して、Vスキルでキャンセル可能に変更しました |
| 【通常】強昇龍拳 | 2段目のヒットストップを増加しました |

| | |
|------------------------|---|
| 【通常/VT I】EX昇龍拳 | 完全無敵時間を3段目の攻撃持続終了まで延長しました |
| 【VT I】EX竜巻旋風脚 | 初段のコンボカウント加算値を下げました |
| 【通常/VT I】奮迅脚(VS I 溜め版) | 画面端で空中ダメージ中の相手を追い越さないように変更しました |
| 【VT I】奮迅脚(VS I 溜め版) | コンボカウント上限値を上げました |
| 【VT I】ヒートラッシュ | Vタイマーを1200F⇒1500Fに変更しました |
| 【VT II】神龍拳 | ①ヒット後、コンボカウントが一定数値となるように変更しました ②ヒット時のみ、着地前から竜巻旋風脚の入力を受け付けるように変更しました ※竜巻旋風脚が発生するタイミングの変更はありません |
| 紅蓮炎迅脚 (CA) | ①攻撃持続を2F⇒4Fに変更しました ②硬直を44F⇒42Fに変更しました ③完全無敵時間を1～6F⇒1～8Fに変更しました |



NECALLI

調整方針

ネカリはリーチの長い技が少なく、中～遠距離での立ち回りがあまり得意ではないキャラクターになっています。この点をカバーする為にVスキルI【力の集約】が用意されていますが、想定以上に初動を見てから避けられやすくなっており、ヒット時の見返りと相手に避けられた際のリスクが釣り合っていない状態でした。

他にもけん制技としては下段攻撃かつキャンセル可能な【しゃがみ中K】を持っていますが、ここから連続ヒットする必殺技に乏しいうえ、仮にコンボを決めたとしてもその後の状況があまり良くなく、立ち回りからまとまったダメージを奪える機会に恵まれていませんでした。

Vトリガー発動後はこれらの問題をある程度解消できますが、他のキャラクターと比較しても強みとなっている箇所が少なく、現環境で勝ちきるのが難しいキャラクターだったと思われます。

これらの点を踏まえ、まず今回はけん制技の使い勝手を向上させ、苦手距離だった遠距離で戦いやすくしました。これに加えて、必殺技の調整でコンボパーツを大幅に増やしつつ、攻撃ヒット時に攻勢を維持しやすくする事で、全体的なキャラクターの強さを底上げしています。

【円盤の導き】は相手が近くにいた際の攻撃発生が速くなりました。弱版は近距離であれば弱攻撃から、ある程度離れていても中攻撃から連続ヒットするようになり、コンボに組み込む必殺技としてとても使いやすくなっています。併せてヒット後の状況も良くなり、相手の起き上がりを攻めやすくなっているため、打撃ヒット時のリターンが大きく向上しました。

その他、【勇猛なる決起】はVトリガーキャンセルが、【猛る灯火】はCAキャンセルが可能となりました。VゲージやEXゲージといったリソースをダメージに変換しやすくし、一度のチャンスで大きなダメージを奪えるように調整を行いました。

変更箇所

調整内容

| | |
|------------------------|--|
| 【通常】立ち中P | ①ヒット時の硬直差を+5F⇒+6Fに変更しました ②必殺技のキャンセルタイミングを1F遅くしました |
| 立ち強K | クラッシュカウンター発生時の硬直差を+19F⇒+21Fに変更しました |
| 【通常/VT】しゃがみ弱P | ダメージを20(30)⇒30(40)に変更しました |
| しゃがみ中K | ヒット時の硬直差を±0F⇒+1Fに変更しました |
| 【通常/VT】解放の短刀(VT中溜め版含む) | 攻撃判定を前方に拡大しました |
| 【通常/VT】円盤の導き(EX版含む) | ①ヒット時の吹き飛び距離を減少しました ②画面端で空中ダメージ中の相手を追い越さないように変更しました |
| 【通常/VT】円盤の導き | 近距離で発動した際の攻撃発生を早くしました |

| | |
|-------------------|--|
| 【VT】弱円盤の導き | 2段目のコンボカウント始動値と加算値を上げました |
| 【VT】強円盤の導き | ①初段のコンボカウント上限値を上げました ②初段のコンボカウント加算値を下げました ③2段目の吹き飛び時間を増加しました |
| 【通常】勇猛なる決起 | Vトリガーキャンセル対応技に変更しました |
| 【通常/VT】猛る灯火 | CAキャンセル対応技に変更しました |
| 【VT】弱猛る灯火 | ①ダメージ配分を120(30+90)⇒120(100+20)に変更しました ②初段空振り時、2段目のダメージが100になるように変更しました |
| 【通常】中猛る灯火 | ダメージ配分を110(30+80)⇒110(80+30)に変更しました |
| 【VT】中猛る灯火 | ダメージ配分を130(30×2+70)⇒130(100+15×2)に変更しました |
| 【通常/VT】強猛る灯火 | 初段のコンボカウント上限値を上げました |
| 【通常】強猛る灯火 | ①ダメージ配分を120(30×2+60)⇒120(60+30×2)に変更しました ②初段空振り時、最終段のダメージが60になるように変更しました |
| 【VT】強猛る灯火 | ①ダメージ配分を140(30×3+50)⇒140(50×2+20×2)に変更しました ②2段目のコンボカウント加算値を下げました ③初段空振り時、最終段のダメージが50になるように変更しました |
| 【通常/VT】EX猛る灯火 | 最終段以外のコンボカウント加算値を下げました |
| 【VT】EX猛る灯火 | ヒット時に以降の攻撃判定が下方方向に拡大されるように変更しました |
| 【VT I】煙纏う鏡(溜め無し版) | ガード時の硬直差を-2F⇒+2Fに変更しました |
| 【通常】力の集約 (VS I) | ①発生を25F⇒22Fに変更しました ②全体動作を56F⇒53Fに変更しました ※祭壇への誘いの変更はありません |
| 【VT】力の集約 (VS I) | 硬直を34F⇒31Fに変更しました ※ヒット・ガード後の状況に変更はありません ※祭壇への誘いの変更はありません |
| 名誉の儀式/魂の献上 (CA) | 猛る灯火キャンセル時、攻撃発生が7F⇒2Fになるようにしました |



調整方針

バルログは地上戦において指折りの強さを誇る代わりに、纏まったダメージが取れる状況を限定していましたが、ゲーム全体の火力が底上げされていることを考慮して、その点を少し緩和することとしました。

最も大きな変更は【立ち中K】にキャンセルがかかるようになったことです。爪状態のバルログは、判定の強い技を置く相手に対して単発の差し返しで終わってしまう場面も多かったのですが、【立ち中K】を当てることができれば大きな見返りが得られるようになっています。

素手状態の【立ち強P】も、ノックバック減少によってコンボが繋がりがやすくなっています。

その他、自ら仮面を外す新技を追加することで、能動的に攻撃力を上げられるようになりました。ただし、仮面を外した状態は防御力が下がる効果もある為、使いどころには注意する必要があります。

Vトリガー！【ブラッディベーズ】は用途が限られていた空中版と対空版の性能を見直しています。空中版の【ブラッディベーズ・レーブル】は高度制限を下げると共に、垂直ジャンプからも発動できるように変更しました。相手に当てられる間合いが増えて、少しだけ使い勝手が良くなっています。対空版の【ブラッディベーズ・ルージュ】は高い位置の相手に当てた場合、他のブラッディベーズと同様に追撃を狙えるようになりました。相手のジャンプを落とす性能自体は変わりませんが、リターンの増加によって気軽に飛び込むことは難しくなるでしょう。

変更箇所

調整内容

| | |
|----------------------------|---|
| 【新技】仮面外し | "↓+PPPKKK"で発動する新規特殊技を追加しました |
| 立ち強P(素手) | ヒットバックを縮小しました |
| 立ち中K | 必殺技キャンセル対応技に変更しました |
| 強クリムゾンテラー | 初段の攻撃判定を前方に拡大しました |
| EXクリムゾンテラー | ヒット時にVS Iでキャンセル可能に変更しました |
| 【VT I】ブラッディベーズ・ルージュ (爪/素手) | <ul style="list-style-type: none"> ①攻撃持続3F以降の攻撃判定を内側に拡大しました ②ダメージを180⇒140に変更しました ③スタン値を200⇒150に変更しました ④初段ヒット・ガードから2段目が発生するまでの押し合い判定を上方向に拡大しました ⑤3段目ヒット時の吹き飛び時間を増加しました ⑥コンボカウント始動値と加算値を下げました |
| 【VT I】ブラッディベーズ・レーブル (爪/素手) | <ul style="list-style-type: none"> ①高度制限を緩和しました ②垂直ジャンプから発動可能に変更しました |



調整方針

近距離での投げと打撃のラッシュが持ち味であるレインボーミカは、V-シフトによる影響を大きく受けたキャラクターの一人です。

自身の得意な間合いに踏み込んでも、攻めを捌かれる機会が増えてしまった為、勝ち切ることが難しくなっていたと思われます。

そこで、攻めのきっかけを作りやすくする事を目的に、中距離戦からの接近手段を増やしました。

中でも、【しゃがみ中K】は大きく性能を見直し、必殺技でキャンセルができるようになりました。

ダウンが奪えるようになったことで、一気に距離が詰められるようになっています。

なお、ヒット時のリターンが向上したことを考慮し、やられ矩形や攻撃持続時間などの調整も合わせて行っています。

また、【情熱ロープ投げ】からの後ろ派生は、ミカがバックステップを行う事で、画面中央でも相手が跳ね返ってくるようになりました。

これはかつての調整で出来なくなったテクニックですが、ミカのキャラクター性にマッチした面白い動きで、コンボ選択の広がりにも繋がることから、復活させることとなりました。

当時とは環境が異なるので、そのままの性能でも大きな問題にはならないと思われませんが、

逆に選択肢が狭まりかねないことも考慮し、後ろ投げに限定しています。

画面中央で高いダメージを取りたい時や、攻め継続を重視したい時に活躍するでしょう。

変更箇所

調整内容

| | |
|--------------|--|
| 立ち弱K | 必殺技キャンセル対応技に変更しました |
| 立ち強P | 攻撃判定を前方に拡大しました |
| しゃがみ弱P | ダメージを20⇒30に変更しました |
| しゃがみ中K | ①必殺技キャンセル対応技に変更しました ②攻撃持続を4F⇒3Fに変更しました ③硬直を14F⇒15Fに変更しました ④動作中のやられ判定を拡大しました |
| 情熱ロープ投げ(後方向) | 画面中央でのヒット時、端に到達した相手が跳ね返ってくるように変更しました |
| 流星コンボ | ヒット時の吹き飛び距離を増加しました |
| 中シューティングピーチ | ①攻撃持続8F～10Fの攻撃判定を下方向に移動しました ②ガード時の硬直差を-10F⇒-8Fに変更しました |
| 強シューティングピーチ | ガード時の硬直差を-12F⇒-10Fに変更しました |
| EXシューティングピーチ | ①初段ヒット時、2段目の攻撃判定が上方向に拡大されるように変更しました ②初段ヒット時、押し合い判定が上方向に拡大されるように変更しました |

| | |
|----------------------------------|--|
| 熱血マイクパフォーマンス (VS I) | ①発生を75F⇒60Fに変更しました ②全体動作を90F⇒75Fに変更しました ※リディーミカキャンセル版の変更はありません |
| 気合注入! (VS II) | ダメージを90⇒100に変更しました |
| 【VT II】スピニングチェアー! / 反則上等! (必殺技版) | キャンセル発動時のコンボ補正値を20%⇒0%に変更しました ※Vトリガー発動版の変更はありません |
| 【VT II】スピニングチェアー! | ダメージを60⇒90に変更しました |



調整方針

自由奔放な動きで相手を翻弄できるかわりに打たれ弱く設定されているラシードですが、総合的な防御性能はいまだに高く、手堅い連係も多いことから弱点が顕在化していませんでした。この点を踏まえて、今回の調整では連係のリスクを増やした上で無敵技の性能を下げる調整を行っています。相手に対処されてしまった場合にフォローが効きづらく、倒されやすくなっているため注意が必要です。

一方で、強化点としては普段使いが難しかった【中ワールウインド・ショット】のリターン向上や、V-シフトによって存在感が薄れていたVトリガーI【イウサール】のヒット数を増加させています。

【中ワールウインド・ショット】は他の強度と比べて選択肢に挙がりづらかった為、ヒット時に相手がダウンするようにして、攻めの起点となるようにしました。

【しゃがみ強P】カウンターヒット等から連続ヒットする上に、ガードされても不利が小さいのでリターンと引き換えに消費コストが抑えられたEX版のような感覚で使うことができます。なお、VトリガーII発動中はダウンすると弱体化となってしまうため、変更していません。

【イウサール】はヒット数の増加によって、近距離で発動した場合でもヒット・ガード問わず竜巻を画面上に残せるようになりました。

風に乗る連係を組み立てやすくなっており、今まで以上にラシードらしさを発揮することができます。

| | |
|-------------------|---|
| 【通常】弱ワールウインド・ショット | 攻撃持続2F目までのガードバックを縮小しました |
| 【通常】中ワールウインド・ショット | ①2段目の地上ヒット効果を地上のけぞり⇒吹き飛びダウンに変更しました ②2段目の空中ヒット時の吹き飛び時間を増加しました |
| 【通常】弱スピニング・ミキサ | 3段目のガードバックを縮小しました |

| | |
|---------------------------|---|
| 【通常】中スピニング・ミキサー | ヒット時のみ、硬直終了4F前からEXスピニングミキサーでキャンセル可能に変更しました |
| 【通常】強スピニング・ミキサー | 慣性付加判定の影響を受けないように変更しました |
| 【通常】EXスピニング・ミキサー | <ul style="list-style-type: none"> ①発生を8F⇒12Fに変更しました ②完全無敵時間を1～12F⇒1～16Fに変更しました ※慣性付加版の変更はありません |
| 弱/EXイーグル・スパイク（慣性版） | 発動直後にキャラクターが大幅に移動し、相手をすり抜けてしまう現象を修正しました ※この修正に伴い、発動直後の移動距離が減少しています |
| アサルト・ネイル（VS I） | ヒット時のみ、硬直終了4F前からEXスピニングミキサーでキャンセル可能に変更しました |
| 【通常】ウイング・ストローク（VS II 地上版） | 各種ウイング・スパイクへの派生可能タイミングを3F早くしました |
| 【VT I】イウサール | <ul style="list-style-type: none"> ①ヒット数を3⇒4に増加しました ②ガード時の硬直差を+32F⇒+39Fに変更しました |
| 【VT II】ハブーブ | <ul style="list-style-type: none"> ①ガード時の硬直差を-2F⇒-6Fに変更しました ②攻撃持続4F以降の弾速を速くしました ③攻撃持続4F以降の慣性付加判定を内側に拡大しました |
| アルタイル（CA） | 完全無敵時間を1F～17F⇒1F～10Fに変更しました |



KARIN

調整方針

素早い移動速度で接近し、高性能なけん制技から高いダメージを取るのがかりんの魅力ですが、キャラクターによってはかりんの接近や技振りを咎めることが難しくなっていた為、そこを緩和する調整を行っています。

ダウンやコンボを見込める技は空振りのリスクが増えているので、今までより間合いを見極めて攻撃する必要があります。

逆に攻撃を当てた際はしっかりとコンボを狙えるように、画面端が絡んだ状況でのコンボ難易度を下げています。

画面端だと特定の技が相手を追い越してしまう為、コンボ始動技を当てた位置によっては追撃の難易度が高くなっています。

【EX天狐】 【大蛇】 などのダメージが高い技をコンボに組み込みやすくし、安定したダメージを奪えるようにしています。

【しゃがみ強P】の調整は対空技や追撃として使用した後、【刹歩】のコマンドが逆転しないようにする為のものとなります。

変更箇所

調整内容

| | |
|-------------------------|--|
| 立ち中P | 5F~12Fの足元のやられ判定を前方に拡大しました |
| 立ち強K | 空振り時、硬直中のやられ判定を前方に拡大しました |
| しゃがみ強P | 動作中、相手との位置関係でコマンド入力が反転しないように変更しました |
| しゃがみ中K | ①空振り時の硬直を14F⇒18Fに変更しました ②空振り時に蹴り足が戻るまでを遅くし、それに伴いやられ判定が残るように変更しました |
| EX天狐 | 画面端で空中ダメージ中の相手を追い越さないように変更しました |
| 大蛇 | 画面端で空中ダメージ中の相手を追い越さないように変更しました |
| EX無尽脚 | ①ヒット時のみ紅蓮拳でキャンセル可能に変更しました ②画面端で空中ダメージ中の相手を追い越さないように変更しました |
| 明王拳(VS I 溜め無し版/溜め版) | 硬直中のやられ判定を拡大しました |
| 不動双掌(VS II 溜め無し版) | ①ヒット時の硬直差を+3F⇒+4Fに変更しました ②カウンターヒット時の吹き飛び時間を増加しました |
| 【VT I】紅蓮拳/紅蓮崩掌/紅蓮頂肘/紅蓮楔 | 画面端で空中ダメージ中の相手を追い越さないように変更しました |

| | |
|--------------------|------------------------------------|
| 【VT II】夜叉返し・地 | 当身成立時に相手が自身より後方にいた場合、振り向くように変更しました |
| 神月流 霸道六式 覇者の型 (CA) | 画面端で空中ダメージ中の相手を追い越さないように変更しました |



調整方針

強力な投げ技を持つザンギエフですが、密着での打撃と投げの二択が防御側のV-シフトと相性が悪く、少ないチャンスを活かしづらい状態になっていました。

今回は中間距離で用いるけん制技と対空技の強化、近距離で投げの対となる打撃をヒットさせた際のリターンを見直し、近づくまでにダメージを奪えるチャンスを増やすと共に、択一攻撃を迫った際の爆発力を上げる調整をしました。

【ヘッドバット】は強制しゃがみやられとなった事で【立ち弱K>ダブルラリアット】が届きやすくなり、相手の技に打ち勝った際のリターンが大きくなっています。

更にVトリガーキャンセル可能とした事により、バトル終盤でVトリガーを絡めたコンボを狙う機会が多くなりました。

対空技として使いやすい【ダブルラリアット】の陰に隠れがちだった【しゃがみ強P】は、ヒット時に相手が吹き飛び【しゃがみ強K】で追撃できるように変更しました。

攻撃発生は少し遅いものの、まとまったダメージを取れる対空技として活用できるようになっています。

また、【ダブルラリアット】からVトリガー→【サイクロンラリアット】をキャンセル発動した際に打撃部分が空振りしやすかった現象を緩和しました。

更にここから【立ち強P（ホールド有り版）】や【しゃがみ強K】で追撃可能となっている為、近距離で投げを嫌がってジャンプした相手に大ダメージを狙えるようになっています。

【ボルシチダイナマイト】は通常版をEX版と同様に打撃判定としたことで、近距離で【立ち強K】がクラッシュカウンターした場合、EX版を使用せずとも追撃できるようにしました。

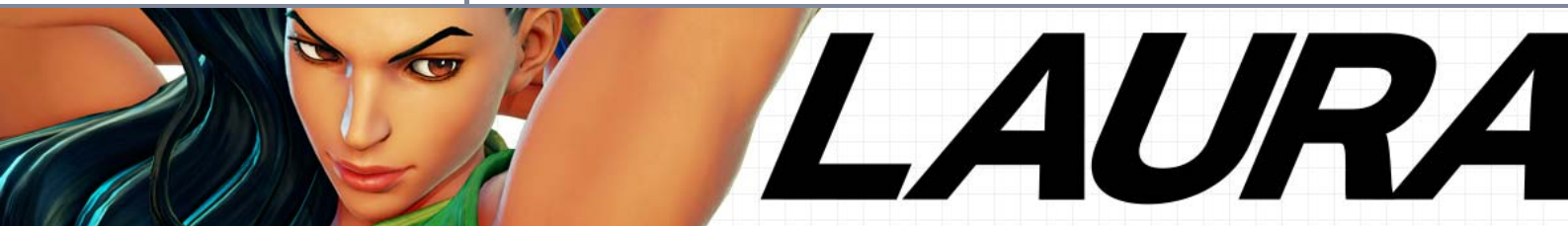
相手のバックステップやV-シフトに対して大ダメージを見込める選択枝となり、節約したEXゲージをEX技やCAに回せるようになっているので、密着でのプレッシャーが更に増すでしょう。

| | |
|-------------|---|
| 立ち強P（溜め無し版） | 攻撃持続2F目以降でクラッシュカウンターが発生した際ののけぞり時間を1F増加しました |
| 立ち強P（溜め版） | コンボカウント上限値を上げました |
| しゃがみ強P | <ul style="list-style-type: none"> ①地上・空中ヒット効果を吹き飛びダウンに変更しました ②ガード時の硬直差を-4F⇒-6Fに変更しました ③ガードバックを減少しました ④自身より後方にいる相手にヒットしないように変更しました ⑤コンボカウント始動値と加算値を上げました |
| しゃがみ強K | コンボカウント上限値を上げました |

変更箇所

調整内容

| | |
|---------------------|---|
| ヘッドバット | ①地上ヒット効果をのけぞり⇒強制しゃがみやられに変更しました ②Vトリガーキャンセル対応技に変更しました |
| フライングヘッドバット | コンボカウント上限値を上げました |
| 【通常】ボルシチダイナマイト | 攻撃判定の種別を投げ判定から打撃判定に変更しました |
| 【VT II】ボルシチダイナマイト | ヒット後のザンギエフの硬直を6F減少しました |
| 【VT II】EXボルシチダイナマイト | フライングヘッドバットからキャンセル発動した際のコンボカウント上限値を上げました |
| 【VT I】サイクロンラリアット | 2段目の発生を2F早くし、空中コンボに組み込んだ際に最終段までヒットしやすくしました |



調整方針

ララは連係に使用する技の性能向上と、VトリガーII【ビリビリスタンス】の仕様変更が主な調整内容となります。

VトリガーII発動中は、リターンの高いコマンド投げの【ビリビリチョーク】をいつでも発動できるようになり、Vトリガーを攻撃的に使えるようになりました。

これに加えて、【マツダ流スウェー】からは飛び道具無敵を持った通常技・特殊技を出せるようになっているので、派生版【ビリビリチョーク】の投げ間合い外で攻撃を避けた時や、少し遠い距離で相手の飛び道具を避けた際などに反撃を狙えるようになり、本来の守備的な使い方でも相手の攻撃に対応できる幅を増やしています。

VスキルIの【リニアウインカー】は今回の調整により、対空や追撃後に発動して空中の相手を追い越した後、背後にいる相手に派生版の【ボルティーライン】が振り向いて攻撃するようになりました。ララが得意とする状況での連係が増えているので、よりガードを崩しやすくなっています。

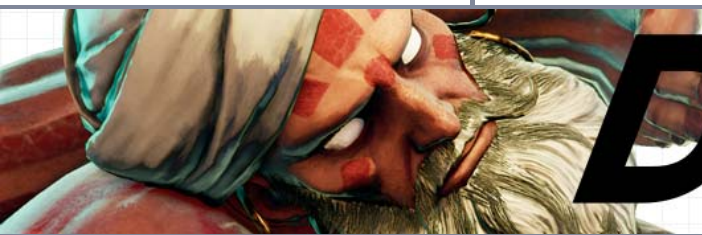
【立ち中P】の調整は対空技や追撃として使用した後、【サンダークラップ】や【リニアウインカー】のコマンドが逆転しないようにする為のものとなります。

変更箇所

調整内容

| | |
|---|---------------------------------------|
| 立ち中P | 動作中、相手との位置関係でコマンド入力が反転しないように変更しました |
| 【通常/VT I】EX弱サンダークラップ | 攻撃持続を40F (80F) ⇒60F (100F)に変更しました |
| 【通常/VT I】リニアウインカー・アバンテ (攻撃) /リニアウインカー・フィンタ (攻撃) | 攻撃派生時に相手キャラが自身より後方にいた場合、振り向くように変更しました |

| | |
|-------------------------|---|
| 【VT II】 マツダ流スウェー | <p>①Vタイマー消費量を0F⇒200Fに変更しました</p> <p>②回避動作を通常技・特殊技でキャンセルできるようにしました</p> <p>※キャンセル版の通常技・特殊技は攻撃持続終了まで飛び道具無敵となります</p> <p>※通常技・特殊技でキャンセルした際にVタイマーを1000F消費します</p> |
| 【VT II】 ビリビリチョーク(派生版含む) | ヒット演出後の相手のやられ判定に投げ無敵を付与しました |
| 【新技】 【VT II】 ビリビリチョーク | <p>ビリビリスタンス発動中"↓+強P+強K"でマツダ流スウェーを經由せずに発動するビリビリチョークを追加しました</p> <p>※単発発動版は飛び道具・空中攻撃無敵が無く、発動時にVタイマーを1000F消費、ヒット時にVタイマーを全消費します</p> |



DHALSIM

調整方針

ダルシムは遠距離戦で使われる通常技の性能を見直し、単調なけん制だと相手を押し返しにくくすると共に、全体フレームが長い【立ち強P】には相応のメリットを持たせる事で、けん制技を使い分ける意味が強く出るようにしています。

【ヨガゲイル】はガードに対して有利状況を維持し続けてしまう点があまりに強く、受け手の対応が難しかった為、技の性質を変更してガード後に距離が離れるようにしました。
近距離の攻め手としては依然強力なままですが、【ヨガゲイル】だけで攻めをループすることは難しくなっています。

また、苦手なはずの近距離戦でも【空中ヨガテレポート】による切り返し能力が高く、けん制をかいくぐって接近してきた近接キャラクターが、強みを出せないまま距離を離されてしまう展開が多くなっていました。
今回は【空中ヨガテレポート】後を被カウンターとする事で、回避手段として用いた場合のリスクを増やし、防御性能を抑える調整を行いました。

その他、VスキルI【ヨガフロート】後のジャンプ攻撃の調整は、Vスキルでキャンセル可能となった【EXヨガフレーム】から追撃に使えるようにする為の調整となります。

| | |
|------|--|
| 立ち中K | <p>①空振り時に蹴り足が戻るまでを遅くし、それに伴いやられ判定が残るように変更しました</p> <p>※全体フレームに変更はありません</p> <p>②ガードバックを縮小しました</p> |
| 立ち強P | <p>①ガードバックを拡大しました</p> <p>②クラッシュカウンター対応技に変更しました</p> |
| 立ち強K | 13F~14Fのやられ判定を前方に拡大しました |

| | |
|---------------------|---|
| 【VS I】 ジャンプ弱P/弱K/中K | コンボカウント上限値を上げました |
| EXヨガフレイム | ①初段の攻撃判定を前方に拡大しました ②ヒット時にVスキルでキャンセル可能に変更しました |
| ヨガゲイル | ①スタン値を200⇒150に変更しました ②ガードバックを拡大しました ③低空で発動した際の押し当り判定を下方向に拡大しました ④攻撃判定発生前にガード待機矩形が消えないようにしました ⑤攻撃判定の性質をEXヨガゲイルに合わせました ※⑤の調整により、以下のような影響があります ・画面端でのガードバック発生 ・飛び道具相殺時、本体にヒットストップが発生 ・空中攻撃無敵のやられ判定に攻撃がヒットしない |
| 空中ヨガテレポート | 動作開始から着地までの間、特殊な被カウンター状態となるように変更しました |
| ヨガフロート (VS I) | 浮遊開始5F前から各種派生行動の入力を受け付けるように変更しました ※各種派生行動が発生するタイミングの変更はありません |



調整方針

ファンは近～中距離で+4Fといった状況からの反撃に乏しく、【しゃがみ弱P>弱双頭蛇】のコンボで状況を仕切り直すのがセオリーになっていました。

ガード時に+4Fとなる攻撃は、クラッシュカウンター対応技等のリターンが大きい技である場合が多く、そういった攻撃に反撃でダウンを奪えないファンは、ダメージや判定面の強みを押し付けられやすく、一部キャラクターに対して苦しい展開を強いられていました。

今回の調整では守備的に用いる技の性能を見直し、反撃能力の向上や読み勝った際の状況を良くする事で、攻守のターンを入れ替えやすくしています。

【しゃがみ弱P】はヒット時の硬直差を調整し、複数回連続ヒットするようにつつ、ダウンを奪える【弱両鞭打】や【EX双頭蛇】が繋がるようになりました。

打撃での反撃能力の低さをカバーする調整となり、ダメージを奪いつつ攻めに転じられるようになっていきます。

防御面はこれに加え、当身技であるVスキルII【双毒舞】を上方修正して使いやすくしています。

空振り時の硬直を減らしてリスクを下げると共に、ヒット時の状況を良くして起き攻めを仕掛けやすくしました。また、Vトリガーキャンセル対応技とすることでリターンを上げ、読み勝った際の見返りを大きくしています。

【しゃがみ強K】や【二連咬】の調整は、初段が空中ヒットした際に2段目が当たるようにする調整となります。

| | |
|------|-----------------------------|
| 立ち中P | 2段目をVトリガー・CAキャンセル対応技に変更しました |
|------|-----------------------------|

| | |
|---------------------|--|
| 立ち強P | 空中クラッシュカウンター発生時の吹き飛び時間を増加しました |
| しゃがみ弱P | ヒット時の硬直差を+3F⇒+4Fに変更しました |
| しゃがみ強K | <ul style="list-style-type: none"> ①初段の空中ヒット効果を足払いダウン⇒吹き飛びダウンに変更しました ②初段ヒット・ガード時、2段目の攻撃判定が拡大されるように変更しました ③初段空中ヒット時の吹き飛び距離を減少しました ④初段のコンボカウント加算値を下げました ⑤初段空中クラッシュカウンター発生時のコンボカウント始動値を下げました |
| 二連咬 | <ul style="list-style-type: none"> ①初段の空中ヒット効果を空中復帰⇒吹き飛びダウンに変更しました ②初段ヒット時に2段目の攻撃判定が上方向に拡大されるように変更しました ③2段目のコンボカウント上限値を上げました |
| 【通常/VT II】EX二死球 | 空中ヒット時の吹き飛び時間を増加しました |
| 【通常】EX二死球 | VT I でキャンセル可能に変更しました |
| 【VT II】二死球(EX版含む) | 爆発部分の攻撃判定を上方向に拡大しました |
| 【通常】弱双頭蛇 | ヒット時の硬直差を±0F⇒+5Fに変更しました |
| 【通常】EX双頭蛇/EX両鞭打 | ヒット・ガード時にVT I でキャンセル可能に変更しました |
| 二凶襲 | 着地硬直を9F⇒4Fに変更しました |
| 【通常/VT I】双毒舞(VS II) | <ul style="list-style-type: none"> ①当身非成立時の全体動作を66F⇒56Fに変更しました ②ヒット時の吹き飛び距離を減少しました ③ヒット時の吹き飛び時間を増加しました |
| 【通常】双毒舞(VS II) | 当身成立時の攻撃をVトリガーキャンセル対応技に変更しました |



ALEX

調整方針

アレックスは中～遠距離からのけん制でダメージを積み重ねるのは得意ですが、それ以外にダメージを奪う手段が若干乏しい状態になっていました。今回は打撃技の性能や攻めの継続性、対空技などを見直し、バトル全体でのダメージソースを増やしています。

近距離では通常技の性能を調整する事で、密度の濃い連係を組めるようにしました。更にEX必殺技後の状況を良くし、攻勢を維持しやすくする事で、打撃ヒット時のリターンを大きくしています。

これに加え、強・EX版の【エアニースマッシュ】の対空性能を上げると共に、【エアスタンピート】を接近手段や奇襲技として使いやすくし、アレックスのけん制が生きる中～遠距離戦での手札を増やし、この間合いでのゲームコントロールをしやすくしました。

アレックスのVシステムは制限が強く、効果的に扱うのが難しくなっていました。今回は主に制限されていた部分を見直し、活用できる場面が増えるようにしています。

VスキルII【オーバーチェイン】はダウン時に効果が解除されなくなったほか、【ヘッドクラッシュ】が新たに効果対象となったので、不意をついて投げ技から高リターンを狙う事もできるようになっています。

VトリガーII【レイジブースト】発動中専用技となる2種の必殺技は、キャンセル時にどちらを発動するか選べるようにしました。立ち/しゃがみ状態を問わず繋がる【チョークスリーパー】と、立ち状態の相手にしかヒットしないものの、ダメージやリーチに優れる【スウィングDDT】を使い分ける事で、効率よくダメージを奪えるようになっています。

変更箇所

調整内容

| | |
|---------------------|--|
| 立ち弱P | ①ヒット時の硬直差を+4F⇒+5Fに変更しました ②ガード時の硬直差を+2F⇒+3Fに変更しました ③攻撃判定を前方に拡大しました |
| 立ち中P | ヒットバック・ガードバックを縮小しました |
| 立ち弱K | 攻撃判定を前方に拡大しました |
| 立ち中K | 攻撃発生2F前～攻撃持続終了まで軸足部分のやられ判定を後方に縮小しました |
| しゃがみ強P | ①初段空振り時に2段目のダメージが30⇒60になるように変更しました ②初段空振り時に2段目のスタン値が75⇒100になるように変更しました ③初段のコンボカウント上限値を上げました ④2段目のコンボカウント始動値を下げました |
| 【通常/VS II】フラッシュチョップ | 攻撃判定を前方に拡大しました |

| 変更箇所 | 調整内容 |
|------------------------|--|
| 【通常/VS II】EXフラッシュチョップ | ①Vトリガーキャンセル対応技に変更しました ②地上ヒット時の吹き飛び時間を増加しました |
| 【通常/VS II】強スラッシュエルポー | コンボカウント始動値を上げました |
| パワードロップ | 投げ間合いを前方に拡大しました |
| EXパワードロップ | ①投げ間合いを前方に拡大しました ②ヒット時のアレックスの硬直を8F減少しました |
| 【通常/VS II】弱・中エアニースマッシュ | コンボカウント上限値を上げました |
| 【通常/VS II】強エアニースマッシュ | ①7F～攻撃持続終了まで空中攻撃無敵に変更しました ②攻撃判定を下方向に拡大しました |
| 【通常/VS II】EXエアニースマッシュ | ①空中攻撃無敵となるタイミングを攻撃発生1F前⇒動作開始時に変更しました ②特定の状況でKOした際に、KO演出が正常に行われぬ不具合を修正しました |
| 【通常/VS II】エアスタンピート | ①ガード時の硬直差を-5F⇒-2Fに変更しました ②ガードバックを縮小しました ③空振り時の硬直を10F増加しました ④動作中、空中にいる間を飛び道具無敵に変更しました |
| ヘッドクラッシュ (EX版含む) | VS IIの効果対象技に変更しました ※他の必殺技と異なり、空振り時もVS IIの効果消費を消費します |
| ビッグブーツ (Vリバーサル) | カウンターヒットやVスキルIの効果により、状況が変動していた現象を修正しました ※ヒット時にVスキルIの効果が解除されなくなりました |
| オーバーチェイン (VS II) | ダウンで効果が解除されないように変更しました |
| 【VT I】スレッジハンマー | ①コンボカウント上限値を上げました ②当身成立時、各種必殺技・CAでキャンセル可能に変更しました |
| 【VT II】スウィングDDT | ①キャンセル発動時の発生を15F⇒12Fに変更しました ②各種フラッシュチョップからキャンセル可能に変更しました |
| 【VT II】チョークスリーパー | ①"強P + 強K"⇒"↓ + 強P + 強K"にコマンドを変更しました ②投げ間合いを前方に拡大しました ③通常技/ラリアット/スラッシュエルポー(弱・EX)からキャンセル可能に変更しました |
| ヘビーハンマー (CA) | 初段の攻撃判定を上方向に拡大しました |



GUILE

調整方針

性能の良い通常技と【ソニックブーム】で地上戦を制圧し、飛ばせて落とすといった往年の戦法に加え、V-シフトの実装で防御面が強くなったギールは、飛び道具への対抗手段が少ないキャラに対し、対処能力が些か高くなりすぎていたと思われます。とはいえ、相手の攻めを捌くのはギール使いの腕の見せ所かつ面白いポイントであり、強い技を単純に下方修正するとこの面白さが損なわれてしまうと想定されるので、今回は【ソニックブーム】とジャンプに少し特殊な調整を行い、基本的な立ち回りの内容はそのままに、相手側の対抗手段が増えるようにする調整を行いました。

地上戦の要となり、高性能な飛び道具である【ソニックブーム】は、相手側のEXゲージ増加量を多くする調整をしました。相手はじっくりと歩いてガードを繰り返すだけでもEXゲージが溜まりやすくなり、飛び道具無敵を持つEX技やCAを発動する機会が増えているので、立ち回りの内容が変わってくるでしょう。

ジャンプは滞空時間を伸ばし、軌道を緩やかにするという変更を行いました。この調整により、強力な地上技に意識を割かせた後に行う奇襲としての前ジャンプや、画面端に追い詰められた後に、位置入れ替えを狙う前ジャンプが若干対応されやすくなっています。ギールの基本戦法と相性が良かった行動ですが、今までよりも少しだけ位置取りに気を使う必要が出てきます。

その他、特徴的な強化点として、VトリガーII【ナイフエッジ】は普段の立ち回りと異なる動きでダメージが取れるように調整を行いました。

【ナイフエッジ】は発動中に、【しゃがみ強K】を除くキック系統の通常技から【サマーソルトキック】をキャンセル発動可能としました。

また、キャンセル発動時のみ下方向への溜めが不要となっている為、けん制技として使いやすい【立ち強K】や、前進後の【しゃがみ中K】からコンボを狙えるようになり、VトリガーI【ソリッドパンチャー】選択時よりもオフェンシブな立ち回りができるようになっています。

VスキルII【ダイブソニック】の調整は、ターゲットコンボから発動した際に、距離が遠いとその後の【サマーソルトキック】が空振る現象を緩和する為の調整となります。追撃部分を【EXサマーソルトキック】にする事で、距離が遠い場合でも安定してヒットするようになりました。

【ソニックハリケーン】ガード時の調整については、遠距離ガード時の反撃のしやすさがキャラクターにより大きく異なっていた為、ある程度の均一化を目的とした調整となります。

変更箇所

調整内容

| 変更箇所 | 調整内容 |
|------------|--|
| 各種ジャンプ | 滞空時間を38F⇒40Fに変更しました |
| 立ち中P | ガードバックを縮小しました |
| しゃがみ中K | ヒットバックを縮小しました |
| リバーススピンキック | ①空振り時の硬直を18F⇒23Fに変更しました ②空振り時、硬直中のやられ判定を前方に拡大しました |

| 変更箇所 | 調整内容 |
|---------------------------|--|
| ガイルハイキック | ヒット・ガード時にソニックブレイクでキャンセル可能に変更しました |
| ブレットリボルバー | ヒット・ガード時にソニックブレイクでキャンセル可能に変更しました |
| スイングアウト | ヒット・ガード時にソニックブレイクでキャンセル可能に変更しました |
| トラスコンビネーション | ヒット・ガード時にソニックブレイク・VT II 版サマーソルトキックでキャンセル可能に変更しました |
| 【通常/VT I】 ソニックブーム | ①ヒット時の相手側のゲージ増加量を18⇒24に変更しました ②ガード時の相手側のゲージ増加量を9⇒12に変更しました |
| 【通常/VT II】 強サマーソルトキック | 攻撃持続4F～5Fの攻撃判定を前方に拡大しました |
| 【VT II】 サマーソルトキック (EX版除く) | 飛び道具部分が空中ヒットした際の吹き飛び距離を減少しました |
| リバースバックナックル (Vリバーサル) | カウンターヒットにより状況が変動していた現象を修正しました |
| ダイブソニック (VS II) | ターゲットコンボから発動した際、硬直終了1F前に各種サマーソルトキックでキャンセル可能に変更しました |
| 【VT I】 ソニックブレイク | ①初段のVタイマー消費量を350F⇒500Fに変更しました ※ソニックブームキャンセル時は2段目から発動するので変更ありません ②ガード時の硬直差を+1F⇒-2Fに変更しました ③コンボカウント上限値を上げ、加算値と始動値を下げました |
| 【VT II】 ナイフエッジ | ①発動中、サマーソルトキックをキャンセル発動時のみ、溜めを必要とせず発動可能に変更しました ②発動中、サマーソルトキックをしゃがみ強Kを除いたキックシステムの通常技からキャンセル発動可能に変更しました |
| ソニックハリケーン (CA) | ①ダメージ配分を320(40×5+120)⇒320(20×5+220)に変更しました ②ガード時の硬直差を-41F⇒-31Fに変更しました ③ガード・空振り時の全体動作を105F⇒95Fに変更しました ④最終段ガード時に相手を引き寄せるように変更しました |



IBUKI

調整方針

いぶきは決定力の大きかった各種Vトリガー連係とVシフトの相性が悪く、キャラクターの総合的な強さに大きく影響が出ていたと思われます。

今回の調整は通常技・ターゲットコンボの強化、新技となる【E X 霞駆け】の追加等で基本的な強さを底上げし、Vトリガーへの依存度が下がるようにしています。

また、Vトリガー2種とVスキルII【撒菱】を、ある程度Vシフトに対抗できるように上方修正しました。

各種ターゲットコンボは様々な変更を行い、使い勝手を良くしています。

【恒河沙】はヒット効果を変えることで更に空中コンボを狙ったり、【苦無補充】を安全に発動できるポイントを増やしました。

【飛倉/蒿雀】の2種は、通常ジャンプから発動した際も連続ヒットするようになったので、対空技として使えるようになっています。

新技となる【EX霞駆け】は、【強霞駆け】に近い軌道かつ上り部分に攻撃判定を持つといった性能になっています。

この攻撃判定はしゃがみ状態の相手にはヒットしませんが、発生の速さを活かして【しゃがみ弱K>しゃがみ弱P】といった下段始動のコンボや、

強制立ちやられとなる【しゃがみ強P】から大きなダメージを狙っていける技にしました。

【撒菱】は、設置後にいぶきが攻撃を重ねる事で一度だけ跳ねた後、少し前方に再設置されるように変更しました。

空中に浮いている間は攻撃判定が消失するので、Vシフトへの対抗策として使用する事ができるようになっています。

変更箇所

調整内容

| | |
|--------|---|
| 立ち中P | ガードバックを縮小しました |
| 立ち強K | ヒット時の硬直差を+3F⇒+4Fに変更しました |
| しゃがみ弱P | ヒット時の硬直差を+3F⇒+4Fに変更しました |
| しゃがみ中P | ターゲットコンボでのキャンセル受付時間を2F延長しました |
| しゃがみ強P | ①ガード時の硬直差を-3F⇒-5Fに変更しました ②発生を9F⇒7Fに変更しました ③硬直を16F⇒18Fに変更しました ④攻撃判定を前方に拡大しました |
| 砂斬 | ヒット・ガード時に六尺焙烙玉でキャンセル可能に変更しました |
| 恒河沙 | 3段目のヒット効果を空中復帰⇒吹き飛びダウンに変更しました |
| 野衾 | 着地硬直を9F⇒4Fに変更しました |
| 飛倉 | ジャンプ弱Pが空中ヒットした際に連続ヒットするように変更しました |

| | |
|-----------------|--|
| 蒿雀 | ジャンプ強Pが空中ヒットした際に連続ヒットするように変更しました |
| 【新技】EX霞駆け | "↓\→+KK"で発動する新規必殺技を追加しました |
| 撒菱 (VS II) | 接地した後、1回だけいぶきの攻撃で撒菱が跳ねるように変更しました |
| 【VT I】六尺焙烙玉(各種) | ①必殺技版の発生を25F⇒22Fに変更しました ②必殺技版の全体動作を42F⇒39Fに変更しました |
| 【VT II】風魔手裏剣・白雨 | ガード時の硬直差を-4F⇒+2Fに変更しました |



調整方針

バイソンの主な調整は相手の行動を抑止しすぎていた技の下方修正と、通常時のコンボパーツの増加となります。

【FFB】で強化された【ダッシュストレート】は溜め無しで発動可能となっていたことに加え、技の出始めを視認してからガードするのが難しいことで、相手への抑止力として強くなりすぎていました。強化版の【ダッシュストレート】から【弱ダッシュストレート】での追撃後、すぐに発動した【FFB】を咎める手段が無いキャラクターが多く、同じ状況がループしていたので、今回の調整ではこの状況が繰り返されないよう全体的に性能を下方修正しています。

【FFB】は全体フレームの長さやられ判定を調整し、【強化版ダッシュストレート>弱ダッシュストレート】というコンボから発動した際に、その場受け身から反撃が間に合うキャラを増やしました。追撃に【EXダッシュストレート】を用いた場合や、強化版【ダッシュストレート】後に追撃をしなかった場合は比較的 safely 【FFB】を発動できるので、相手キャラクターやゲージ状況に応じて展開を考える必要があります。これに加えて、強化版【ダッシュストレート】を溜め無しで発動できるのはキャンセル時のみとし、奇襲技としての性能を落ととしています。

【FFB】の単純なループ性能、抑止力を落とす一方で、【FFB】を安全に発動できる場面を増やす調整も行いました。相手を強制立ちやられにする【立ち中P】がコンボパーツとして使いやすくなったことで、【スクリュースマッシュ】を狙う関係が作りやすくなっています。

その他、コンボパーツ増加の一環として、【強スクリュースマッシュ】から【弱ダッシュグランドブロー】が連続ヒットするようにし、EXゲージを使用しなくても攻勢を維持しやすくしています。

また、【ターンパンチ】は飛び道具への対抗策として使い勝手が良くなりすぎており、VスキルI【KKB】の長所を奪ってしまっていた為、溜め時間が短く発動が容易なレベル2までの飛び道具無敵を遅くしています。

| | |
|------|--|
| 立ち中P | ①ヒット時の硬直差を+2F⇒+4Fに変更しました ②ヒットバックを縮小しました |
|------|--|

| | |
|-----------------------|--|
| 【VS II】ダッシュストレート | ガード時の硬直差を+2⇒-2に変更しました |
| ダッシュグラウンドブロー (EX版含む) | 画面端で空中ダメージ中の相手を追い越さないように変更しました |
| 強スクリースマッシュ | ①ヒット後、ダッシュグラウンドブロー(EX版除く)でキャンセル可能となるタイミングを6F早くしました ②ヒット後、必殺技キャンセルの入力受付を開始するタイミングを7F早くしました |
| ターンパンチ (レベル1/レベル2) | 飛び道具無敵となるタイミングを動作3F目⇒動作10F目に変更しました |
| FFB (VS II) | ①全体動作を50F⇒55Fに変更しました ②動作中のやられ判定を前方に拡大しました ③キャンセル発動時以外は、ダッシュストレート発動時に溜めを必要とするように変更しました |
| 【VT I】EXバースティングバッファロー | 押し合い判定を上方向に拡大しました |



JURI

調整方針

ジュリは連係やコンボに使われる通常技の性能を見直すと共に、コンボに使われる必殺技後の状況を良くしています。基本的なキャラクターの強さを引き上げると共に、ジュリの個性となる【風破連脚】をストックする機会を増やす調整を行いました。

弱攻撃からのコンボやけん制など、【風破連脚】のストックが無い状態で当てる機会が多い【弱天穿輪】は、ヒット後の間合いを近くしました。

有利フレームを活かして投げや通常技から【風破連脚】の蹴り上げが狙えるようになり、ヒット後の攻めを展開しやすくなっています。

【EX両断殺】は相手の吹き飛ばす距離を短くし、【風破連脚】の蹴り上げで追撃できるように変更しました。

また、【立ち強P】から連続ヒットするように変更しているので、【風破連脚】のストックに依存せず高ダメージのコンボを狙えるようになりました。

その他、VトリガーII【風水エンジンtype beta】も大きく調整を入れ、使い勝手を向上させています。

【風水エンジンtype beta】は、発動時の攻撃が空中ヒットした際に、相手が地上やられになるよう変更しました。

空中やられになる必殺技からでも、コンボ時間の長い地上コンボを狙えるようになり、EXゲージを吸い取る特性を活かしやすくなっています。

また、VトリガーIIは何らかの技からキャンセル発動した際に、

暗転確認後にVリバーサルを発動され、強化状態を凌がれてしまう為、発動するタイミングが難しいという問題がありました。

この点を解消する為、発動時の攻撃をVリバーサル不可とする対応を行っています。

飛び道具である【弱風破連脚】やVスキルII【風破円斬（攻撃）】からの発動は、Vリバーサルを繰り出すタイミングが無い連係となっているので、

相手のガードの上からでも強引にVトリガーIIを発動しつつ攻められるようになっています。

変更箇所

調整内容

| | |
|---------------------------------|---|
| 【通常/VT I】立ち中P | ①ヒット時の硬直差を+5F⇒+6Fに変更しました ②ガード時の硬直差を+2F⇒+3Fに変更しました |
| 【通常/VT I】立ち強P | ①ヒット時ののけぞり時間を2F増加しました ②ヒット時の硬直を17F⇒19Fに変更しました ※硬直差の変更はありません |
| 【通常/VT I】しゃがみ中P(VT I 中キャンセル版含む) | キャンセル受付時間を2F延長しました |
| 【通常/VT I】しゃがみ強K | ①発生を8F⇒7Fに変更しました ②全体動作を32F⇒31Fに変更しました |
| 弱天穿輪 | ヒットバックを縮小しました |

| | |
|------------------------|--|
| EX両断殺 | ヒット時の吹き飛び距離を減少しました |
| 化殺襲 (VS I レベル2) | ヒット時の吹き飛び距離を減少しました |
| 風破円斬 (VS II 攻撃) | Vトリガーキャンセル対応技に変更しました |
| 【VT II】風水エンジンtype beta | ①空中ヒット効果を吹き飛びダウン⇒地上のけぞりに変更しました ②風破円斬 (VS II) 出現中も発動可能に変更しました ③ガード時、Vリバーサル不可能となるように変更しました |
| 殺界風破斬 (CA) | ①ダメージ配分を330(60×4+90)⇒330(30×4+210)に変更しました ②9F~28Fを飛び道具無敵に変更しました ③弾速を速くしました |



URIEN

調整方針

長い体躯を活かした通常技と【メタリックスフィア】によるけん制が強力なユリアンは、数多くのキャラクターに対し、中距離戦で優位に立つことができます。相手がチャンスを手掴んで接近したり、画面端に追い詰めたとしても、ユリアンの逆転能力の高さから、倒し切るのがとても難しいキャラクターになっていました。

ユリアンの逆転に最も大きく寄与しているのはVトリガー！【エイジスリフレクター】ですが、このVトリガーの尖った爆発力はユリアンの魅力でもある為、今回はほとんど手を加えていません。そのかわりに根本的な防御性能を落として、受けに回った際の脆さが目立つようにしました。

【EXデンジャラスヘッドバット】は完全無敵を削除した上で、技のリーチやコンボカウントを調整し、コンボの中継技として使えるように変更しました。

また、新しいコンボパーツとして【強メタリックスフィア】のホールド版成立までを速くし、空中コンボに組み込みやすくしました。

大ダメージコンボの始動技となる【しゃがみ強P】は技自体のダメージは下がっているものの、これらの要素を上手く組み込めば、今までと同等もしくはそれ以上のダメージが奪えるようになっています。

発動版の【エイジスリフレクター (後)】に関しては、相手の行動を抑止する効果が強すぎた為、攻撃発生を2F遅くしています。

攻撃をキャンセルして出した場合や、必殺技版は変更されていないため、連係自体は今まで通り行うことができます。

| | |
|------|--|
| 立ち中P | 動作3F~15Fの足元のやられ判定を拡大しました |
| 立ち弱K | ①攻撃持続中の足部分のやられ判定を上方向に縮小しました ②硬直中の足部分のやられ判定を上方向に拡大しました |

| | |
|----------------------------|--|
| 立ち強K | 空中ヒット時のダメージを80⇒90に変更しました |
| しゃがみ中K | タイラントブレイズでのキャンセルタイミングを2F早くしました |
| しゃがみ強P | ダメージを90(50+40)⇒80(50+30)に変更しました |
| 【通常/VS II】メタリックスフィア(EX版含む) | ①飛び道具出現後の腕部分のやられ判定を拡大しました ②硬直終了後、やられ判定が立ち状態に戻るように変更しました |
| 【通常】強メタリックスフィア(溜め無し版) | ①ボタンホールドの途中で溜め版が出せるように変更しました ②溜め版が出せるタイミングを32F⇒28Fからに変更しました |
| 【通常】強メタリックスフィア(溜め版) | ①ダメージを100(45+55)⇒90(45+45)に変更しました ②発生を42F⇒29Fに変更しました |
| 【VS I】デンジャラスヘッドバット | コンボカウント上限値を上げました |
| 【VS I】強デンジャラスヘッドバット | 空中ヒット時の吹き飛び時間を増加しました |
| 【VS I】中・強デンジャラスヘッドバット | 空中判定移行前にアーマーで相手の攻撃を受け止めた際、やられ判定が消失していた現象を修正しました |
| 【通常/VS I】EXデンジャラスヘッドバット | ①1F～16Fにやられ判定を付与しました ②5F～16Fに投げやられ判定を付与しました ③攻撃判定発生後の被カウンター判定を削除しました ④ダメージを80⇒100に変更しました ⑤スタン値を80⇒100に変更しました ⑥ガード時の硬直差を-17F⇒-10Fに変更しました ⑦ガード時の着地硬直を21F⇒14Fに変更しました ⑧空振り時の着地硬直を31F⇒16Fに変更しました ⑨ヒット時の着地硬直を16F⇒17Fに変更しました ⑩1・2段目のコンボカウント上限値を上げました ⑪1段目のコンボカウント始動値と加算値を下げました ⑫2段目のコンボカウント加算値を上げました ⑬2段目ヒット時の吹き飛び距離を増加しました ⑭画面端で空中ダメージ中の相手を追い越さないように変更しました ⑮アクション全体から1.2倍ダメージ判定を削除しました |
| 【通常】EXデンジャラスヘッドバット | 前進距離を増加しました |
| 【VS I】EXデンジャラスヘッドバット | 3F～15Fのやられ判定にアーマー判定を付与しました |

| | |
|--------------------------|--------------------------------|
| 【通常/VS I】 バイオレンスニードロップ | 地上ヒット時の吹き飛び時間を増加しました |
| 【VT I】 エイジスリフレクター・後(発動版) | 発生を5F⇒7Fに変更しました |
| 【VT II】 タイラントブレイズ | 画面端で空中ダメージ中の相手を追い越さないように変更しました |



GOUKI

調整方針

豪鬼はVトリガーII【皆裂髪指】と、VスキルII【気合】の仕様変更が主な調整内容となります。

【皆裂髪指】と【気合】は、これまでの調整でも強化を積み重ねてきましたが、その上でも、VトリガーI【怒髪衝天】とVスキルI【羅漢】に比べて、選択する理由が薄くなっていました。僅かな変更だけではそれを是正する事が出来ない為、仕様を根本から見直す必要が有ると考え、大幅な変更を加えました。

【皆裂髪指】は、Vタイマー消費を行って繰り出す専用の必殺技に、弱・中・強版を追加しました。それらの技は追撃する能力を高く設定してあるので、様々な場面で新たな連続技が狙えるようになっています。

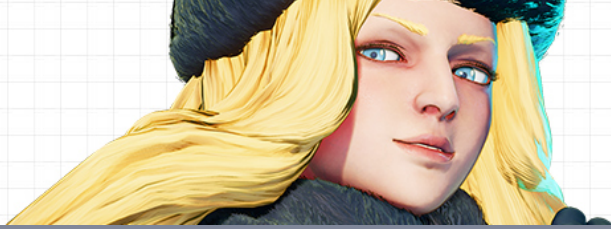
【気合】は【赤鴉豪焦破】への派生を行わないことで、次に放つ【赤鴉豪焦破】が強化されるようになりました。強化版【赤鴉豪焦破】を常に発動する事が可能になり、これまでになかった関係や、連続技ができるようになっていきます。また、今回の仕様変更に合わせて、他の強化系のVスキルと同様に、Vスキルアイコンが点灯し、強化状態が確認できるようになっています。

その他、一部の技がカスあたりしてしまう現象について、見直しを行っております。

【中竜巻斬空脚】の調整は、3段目のみ相手にヒットさせた後の、【EX豪昇龍拳】による追撃をやりやすくするための物です。

| | |
|---------------|---|
| 中赤鴉豪焦破 | <ul style="list-style-type: none"> ①初段のコンボカウント上限値を上げました ②初段のコンボカウント加算値・始動値を下げました ③2段目のコンボカウント加算値を上げました |
| 強赤鴉豪焦破 | <ul style="list-style-type: none"> ①1・2段目のコンボカウント上限値を上げました ②1・2段目のコンボカウント加算値・始動値を下げました ③3段目のコンボカウント加算値を上げました |
| 【VS II】 赤鴉豪焦破 | <ul style="list-style-type: none"> ①初段のコンボカウント始動値を下げました ②2段目ヒット時の吹き飛び時間を減少しました |

| | |
|----------------------------------|---|
| 【通常/VT II】EX赤鴉豪焦破 (VS II 版含む) | <ul style="list-style-type: none"> ①1～3段目のコンボカウント上限値を上げました ②1～3段目のコンボカウント加算値・始動値を下げました ③4段目のコンボカウント加算値を上げました |
| 【通常/VT II】中竜巻斬空脚 | 初段空振り時、3段目の吹き飛び距離を減少しました |
| 【通常/VT II】強竜巻斬空脚 | 2段目からヒットした際に、最終段の攻撃持続が短くなる現象を修正しました |
| 【通常/VT II】EX竜巻斬空脚 | <ul style="list-style-type: none"> ①コンボカウント上限値を上げました ②初段のコンボカウント加算値を下げました ③5段目のコンボカウント加算値を上げました ④ヒット時に以降の攻撃判定が上方に拡大されるように変更しました ⑤ヒット時に2～4段目の吹き飛び高度を減少しました ⑥初段の攻撃判定の先端部分が空中ヒットした際の引き寄せ距離を増加しました ⑦1～4段目のいずれかの攻撃判定がヒットし5段目が空振った際、背中側に6段目の攻撃判定が出現するように変更しました |
| 【通常】EX空中竜巻斬空脚 | <ul style="list-style-type: none"> ①ヒット時に以降の攻撃判定が拡大されるように変更しました ②ヒット時に2段目と4段目の攻撃持続が2F⇒3Fになるように変更しました ③ヒット時に2段目と4段目の攻撃判定が正面にいる相手にもヒットするように変更しました |
| 【通常/VT II】EX豪昇龍拳 | <ul style="list-style-type: none"> ①3段目の攻撃判定を前方に拡大しました ②画面端で空中ダメージ中の相手を追い越さないように変更しました |
| 気合(VS II) | 気合から赤鴉豪焦破に派生しなかった際、次回発動する赤鴉豪焦破の性質が変化するように変更しました |
| 【VT II】瞥裂髪指 | V必殺技を発動する際に、ボタンを一つだけ入力することで、その強度に応じたV必殺技も出せるように変更しました |



KOLIN

調整方針

コーリンの持つ高性能な通常技は【EXパラベラム】との相性がとても良く、リスクの少ない手堅い地上戦を展開しつつ、置き技・けん制・反撃など、あらゆる場所からダメージを狙える性能になっています。

また、豊富な対空技を持つコーリンは、中距離戦を嫌がってジャンプした相手にも対応しやすく、飛び道具必殺技のようにリーチ外から攻撃できる技を持たないキャラクターは、立ち回りのダメージレースに勝つのが困難になっていました。

今回は技の判定やパラメータなどの技性能を見直し、立ち回りのリスクリターンのバランスを調整しています。

【立ち強P】はヒット後にキャンセルをしなかった場合の有利時間を減らしています。これにより、VトリガーII発動時に大きなダメージを奪えた、【立ち強Pクラッシュカウンター>VトリガーII版前方ステップ>スノウグレン】が連続ヒットしなくなっているため、この状況では別のコンボルートを選択する必要があります。本調整により使い所が減ってしまった【スノウグレン】は、慣性付き【しゃがみ中P】から入力猶予を伸ばす事でヒットを確認して派生しやすくしています。ガード時も攻勢を維持できる【しゃがみ中P】から大きなダメージを見込めるので、攻め込む手段の一つとして使えるようにしました。

前方～頭上付近まで幅広い範囲をカバーしていた【しゃがみ強P】による地対空は、頭上付近に対する有用性を落とし、相手のジャンプへの対応難易度を上げています。めくり気味のジャンプには空対空や【フロストタッチ・ハイ】で迎撃する等、距離に応じた対空技を選択していきましょう。

その他、コンボに関してダメージやルートの調整を行っています。

【EXパラベラム】【EXシルバーエッジ】といった技は、全体的な技性能を考慮しパラメータを少し落としていますが、これ以外の技を用いた新しいコンボパーツを増やし、今までとは違うポイントでダメージを奪えるようにしています。

攻撃発生が早くなった【強パラベラム】は、【立ち中K】から連続ヒットするようになっています。VスキルII【グレイシャースルー】選択時にコンボを決めつつ起き攻めを仕掛けたい時や、CA【フロストタワー】に繋いで倒し切りを狙う際に使えるようになりました。

VトリガーI【ダイヤモンドダスト】は、技後のステップ中を【バニティステップ】を除く必殺技でキャンセル可能にしました。

ここからの【ヘイルストーム】と【ブリザードヒール】はコンボカウント上限値を高く設定している為、【ダイヤモンドダスト】ヒット後に追撃として使えるようになっています。

【リバーズジャベリン】は画面端付近で空中コンボに組み込みにくかった現象を緩和すると共に、その後【フロストタワー】を当てられるように調整しました。

| | |
|-----------------------------|---|
| 【通常/VT II】立ち中P | 3F~13Fの足元にやられ判定を付与しました |
| 【通常/VT II】立ち強P | ①ヒット時の硬直を19F⇒22Fに変更しました ②ヒット時の硬直差を+5F⇒+2Fに変更しました ③クラッシュカウンター発生時の硬直差を+18F⇒+15Fに変更しました |
| 【通常/VT II】しゃがみ強P | 4F~18Fの体部分のやられ判定を後方に拡大しました |
| 【通常】しゃがみ強P | 内側の攻撃判定を縮小しました |
| 【通常/VT】しゃがみ中P(各種スライド版) | ターゲットコンボでのキャンセル受付時間を2F延長しました |
| 【VT II】ジャンプ中の各種P攻撃 | アイシクルスタンプ後に発動した際、VT II版ではなく通常版が発動していた現象を修正しました |
| 【通常/VT】ブリザードヒール(各種スライド版) | ①初段の空中ヒット効果を空中復帰⇒吹き飛びダウンに変更しました ②2段目の空中ヒット効果を空中復帰⇒叩きつけダウンに変更しました ③1・2段目のコンボカウント上限値を上げました |
| ホワイトスピア | ジャンプ弱Kが空中ヒットした際に連続ヒットするように変更しました |
| 強パラベラム | 発生を18F⇒17Fに変更しました |
| EXパラベラム | ①ダメージを100⇒80に変更しました ②スタン値を150⇒120に変更しました ③1~4段目のヒットバック・ガードバックを縮小しました ④2~4段目の攻撃判定を前方に拡大しました |
| EX強バニティステップ | 打撃・飛び道具無敵となるタイミングを1F目⇒7F目に変更しました |
| EXシルバーエッジ | ①ダメージを160⇒140に変更しました ②スタン値を200⇒150に変更しました |
| ヘイルストーム(EX版含む) | VT I 専用ダッシュ中にキャンセルして発動した際の、初段のコンボカウント始動値と上限値を上げました |
| グレイシャースルー/ホワイトプレッシャー(VS II) | ダメージを100⇒120に変更しました |
| 【VT I】ダイヤモンドダスト | 専用ダッシュ中、バニティステップを除く必殺技でキャンセル可能に変更しました |
| 【VT II】リバーズジャベリン | ①攻撃判定を上方向に拡大しました ②CAでのキャンセル受付時間を20F延長しました ③1F~6Fの押し合い判定を上方向に拡大しました |

フロストタワー (CA)

リバースジャベリンキャンセル時、相手がダメージ中の場合のみ、押し合い判定が上方向に拡大されるようにしました



ED

調整方針

エドは優秀なけん制技である【サイコフリッカー】や、素早い前方ステップからの投げ技などの光る要素を持っていますが、これらの技は一度に奪えるダメージが高くない為、ダメージレースで勝ちきることが難しいという課題がありました。今回は新技の追加や投げを絡めた崩し能力の強化を行い、エドの長所はそのままに、ダメージを取れる場面を増やしています。

新技【EXサイコナックル】は、けん制やコンボと何かとヒットさせる機会が多い【サイコフリッカー】からの派生技になっています。

相手を吹き飛ばして画面位置を押し上げたい時や、倒し切りやスタンを狙う為の一手として使い勝手が良い技です。また、VトリガーIIでのキャンセルにも対応しているため、ガードの上から強引に攻め込むことも可能です。

【サイコアンカー・グランド/エア】リリース版は、入力後にボタンを離すのが少しでも遅れると、攻撃発生が遅くなる状態になっていました。

ですので今回は攻撃アクションに移行するタイミングを変更し、最速で攻撃が出やすいように調整しています。この調整により【サイコアンカー・エア】リリース版は、対空や空中コンボパーツとして使いやすくなりました。ヒット後の起き攻め状況がとても良い技なので、決める機会が多くなれば一気にダメージを奪うチャンスが増えるでしょう。

変更箇所

調整内容

サイコブロー/チート&スマッシュ
(前・後ろ投げ)

投げ間合いを拡大しました

立ち弱K

ガードバックを縮小しました

サイコアッパー (EX版含む)

画面端で空中ダメージ中の相手を追い越さないように変更しました

サイコフリッカー

画面端で空中ダメージ中の相手を追い越さないように変更しました

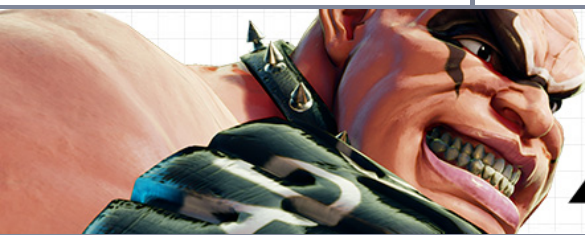
【新技】EXサイコナックル

サイコフリッカーから"PP"を追加入力することで発動する新規必殺技を追加しました

サイコアンカー・グランド
(VS I 溜め無し版)

①攻撃発生を21F⇒20Fに変更しました
②ガードバックを拡大しました
③ボタンホールドで溜め版へ移行するタイミングを遅くし、溜め無し版を最速で出しやすくしました

| | |
|----------------------------|--|
| サイコアンカー・グラント (VS I 溜め版) | ガード時の引き寄せ距離を増加しました |
| サイコアンカー・エア (VS I 溜め無し版) | ①発生直後の手元部分の攻撃判定を拡大しました ②ボタンホールドで溜め版へ移行するタイミングを遅くし、溜め無し版を最速で出やすくしました |
| サイコスウィング (VS II) | 画面端で空中ダメージ中の相手を追い越さないように変更しました |
| 【VT II】 ガイストアンカー・エア | ①1F目の攻撃判定を下方向に拡大しました ②画面端で低めにヒットさせた際に不自然な挙動を取っていた現象を修正しました |



ABIGAIL

調整方針

リーチやダメージに優れた技を多く持つアビゲイルですが、その中で埋もれがちになってしまっていた技に焦点を当てて調整を行いました。

【アビシザー】は攻撃発生が速くなり、長いリーチを活かしやすくなりました。
この技は同じ下段攻撃である【しゃがみ中K】よりもリスクがある割に発生も遅く、有効に活用することが難しい技でした。

攻撃発生が速くなったことで、技の空振りに差し返しやすくなっている他、有利フレームが増えた【立ち中P】カウンターヒット時に連続ヒットする等、置き技として使う事が多い【しゃがみ中K】と差別化を図り、用途による使い分けができるように調整しています。

【カモンスペアタイヤ】は【アビゲイルパンチ】【ハイブリッドチャージ】からキャンセル発動可能に変更しました。
発動ポイントが増えている他、【立ち中P】や強攻撃での軌道変化の種類が増えているので、新しい連係を構築してみましょう。

この他、【立ち中P】はガードバックの増加と、ヒット時の有利フレームを増やす調整をしています。
ガードの上から連打して相手を固める能力は下がりましたが、ヒット時は【アビブラスター】が立ち状態の相手に繋がりがやすくなり、座高が高くない相手には、しゃがみ状態のカウンターヒットに【しゃがみ強P】が連続ヒットするようになりました。
少し難易度は高いですが、1発ごとの状況を上手く確認できれば、それに見合ったダメージを奪えるようにしています。

| | |
|------|---|
| 立ち中P | ①ヒット時の硬直差を+7F⇒+8Fに変更しました ②ガードバックを拡大しました ③カモンスペアタイヤ攻撃時の軌道を変更しました |
| 立ち中K | ヒット時の硬直差を+2⇒+5に変更しました |
| 立ち強K | 攻撃発生後の足を地面に下ろした箇所で、カモンスペアタイヤの軌道が変わるようにしました |

| | |
|-------------------|--|
| 【通常/VT1】しゃがみ強P | 攻撃発生前の腕を振り上げようとする箇所で、カモンスペアタイヤの軌道が変わるようにしました |
| しゃがみ強K | 攻撃発生前の体付近でカモンスペアタイヤの軌道が変わるようにしました |
| アビシザー | ①攻撃発生を13F⇒10Fに変更しました ②全体動作を44F⇒41Fに変更しました |
| アビゲイルパンチ (EX版含む) | 画面端で空中ダメージ中の相手を追い越さないように変更しました |
| アビゲイルパンチ (連打版) | カモンスペアタイヤでキャンセル可能に変更しました |
| 【VT II】ハイブリッドチャージ | ヒット・ガード時にカモンスペアタイヤでキャンセル可能に変更しました |



MENAT

調整方針

メナトはバトル中に水晶を使い、他のキャラクターとは全く異なる立ち回りをするキャラクターとなっています。この独特な個性がさらに伸びるよう、新たに【EXソウルスパーク】を追加し、連系の幅に深みを持たせる調整をしました。

【EXソウルスパーク】は最大の特徴として、攻撃後も水晶がその場に残る技になっています。攻撃発生は通常版より遅いものの、攻撃判定が大きくガード時に相手を引き寄せせる性能を持っているので、水晶の外側にいる相手にガードさせ、更に攻勢を継続させるという連系も可能となっています。これらの特性を活かして、様々な使い方を考えてみてください。

新しい技を絡めた連系でキャラクターを動かす楽しさは上がるものの、水晶設置時の連系のバリエーションが増える事で、相手側はメナトに接近する難易度が今までより高くなると想定されます。そこでメナトの対地・対空で使われる通常技を見直し、接近を狙う相手への対処を少し難しくしました。

素手状態の【しゃがみ強P】は攻撃発生直後のやられ判定が水晶所持中に比べかなり小さく、ジャンプへの反応が遅れても容易に迎撃できる状態になっていたため、この部分のやられ判定を水晶所持中と同等に変更しました。引き付けすぎると相打ちが発生しやすくなっていますが、攻撃持続部分の対空性能は変わっていないので、早めに出せば依然頼りになる対空技として使っていきます。

対空面はマイナス要素だけではなく、空対空で使われる【ジャンプ中P】を、空中ヒット時にダウンが奪えるよう変更しました。メナトのジャンプの軌道上追撃は難しいものの、迎撃後の有利時間が大幅に増えている為、水晶を設置するなどメナトが有利な状況を整えやすくなっています。

変更箇所

調整内容

| | |
|----------------|--|
| 立ち中K | ①攻撃発生1F前の足部分にやられ判定を付与しました ②硬直中のやられ判定を拡大しました |
| しゃがみ強P(通常) | 攻撃発生1F目のやられ判定を上方向に拡大しました |
| ジャンプ中P (通常・水晶) | 空中ヒット効果を空中復帰⇒吹き飛びダウンに変更しました |
| 【新技】EXソウルスパーク | 水晶設置時、"↓\→ + KK"で発動する新規必殺技を追加しました |



調整方針

是空はスタイルチェンジという個性にさらに磨きがかかるよう、【宿命】のアクション後半部分を必殺技でキャンセル可能にしました。

この調整により、老・若を織り交ぜた新しいコンボや連係が可能になっています。

【宿命】キャンセルから発動する必殺技は、コンボダメージが高くなりすぎないように補正が1技分多くかかるようにしています。

広がった動きの可能性は、更に是空を使いこなす事を楽しくしてくれるでしょう。

また、個々のスタイルにも若干上方修正を行っています。

老は発生とリーチに優れる【立ち弱P】から必殺技を繋げやすくし、コンボや反撃での使い勝手を上げています。

若は対空・下段・弱攻撃からのコンボとダメージを奪えるポイントを増やし、高い攻撃力を更に活かしやすくなりました。

変更箇所

調整内容

| | |
|--------------|---|
| [老]立ち弱P | ヒット時の硬直差を+4⇒+5に変更しました |
| [老]立ち中K | ガード時の硬直差を+2F⇒+3Fに変更しました |
| [老]しゃがみ強K | ①発生を10F⇒9Fに変更しました ②全体動作を36F⇒35Fに変更しました |
| [老]宿命 | ①全体動作の10F目に変身するように変更しました ②全体動作の16F～21Fを必殺技キャンセル可能に変更しました ※このタイミングでキャンセル発動した必殺技は、コンボ補正が1技分多くかかりません ※武神俱羅無・蛮から宿命を発動した場合は、必殺技キャンセル可能タイミングが21F目のみになります |
| [老]梟 (VS I) | ①発生を14F⇒10Fに変更しました ②攻撃判定を前方に拡大しました ③攻撃持続中の腕部分のやられ判定を下方向に縮小しました ④自身より後方に位置する相手にヒットするように変更しました |
| [老]抜山蓋世 (CA) | 攻撃持続の3F～5Fにダメージ中の相手のみヒットする攻撃判定を付与し、武神俱羅無・蛮から連続ヒットしやすくなりました |
| [若]しゃがみ中K | Vトリガー・Vトリガー発動時専用技でのキャンセル受付時間を2F延長しました |
| [若]ジャンプ中P | 武神三毒落としてキャンセル可能に変更しました |
| [若]【新技】返し隼 | "ジャンプ中P>ジャンプ強P"で発動する新規ターゲットコンボを追加しました |

| | |
|------------|---|
| [若]宿命 | ①全体動作の10F目に変身するように変更しました ②全体動作の16F～21Fを必殺技キャンセル可能に変更しました ※このタイミングでキャンセル発動した必殺技は、コンボ補正が1技分多くかかりません |
| [若]武神獄鎖拳・終 | Vトリガー・CAキャンセル対応技に変更しました |



SAKURA

調整方針

さくらの調整内容はVトリガー関連の上方修正がメインとなります。
Vトリガーを活用する事によって相手を倒し切れる場面を増やしました。

VトリガーはI・IIどちらもVトリガーキャンセル発動時の硬直が2F減少し、発動後に狙えるコンボの幅が増えました。
さくらは通常技Vトリガーキャンセルの硬直差があまり良くなく、【EX波動拳】や【EX春風脚】キャンセル発動の比重が大きかったのですが、
この調整で発生が速い【しゃがみ弱P】からコンボを狙えるようになる等、通常技キャンセル発動の恩恵が増えています。

EXゲージを温存しつつVトリガーを発動し、発動後のコンボで大ダメージを狙うといった戦法が取りやすくなりました。

VトリガーII【桜旋風】は発動中、【空中春風脚】も強化版が発動するように変更しました。

【ジャンプ中P】から連続ヒットし、ここから更に【咲桜拳】等で追撃が可能になっている為、空対空で大きなダメージを見込めるようになりました。

| | |
|----------------------|---|
| 立ち強P | 攻撃判定を前方に拡大しました |
| 顎跳ね蹴り | 必殺技キャンセル対応技に変更しました |
| 【VT I】波動拳 | CAキャンセルを行った際に、Vタイマーが消失していてもVT I版桜の雨が発動するように変更しました |
| 【VT I】天仰波動拳 | CAキャンセルを行った際に、Vタイマーが消失していてもVT I版桜の雨が発動するように変更しました |
| 【通常/VT II】咲桜拳（EX版含む） | 画面端で空中ダメージ中の相手を追い越さないように変更しました |
| EX春風脚 | Vトリガーキャンセルの入力受付タイミングを動作33F以降⇒動作23F以降に変更しました |
| 【VT II】空中春風脚 | VT II発動中、強化版が発動するように変更しました |

| | |
|---------------------|---|
| 春風 (VS I) | VT II 版春風脚キャンセル発動時、画面端で空中ダメージ中の相手を追い越さないように変更しました |
| 【VT I /VT II】春嵐/桜旋風 | Vトリガーキャンセル発動時の全体硬直を2F減少しました |



調整方針

ブランカは通常技の硬直差を全体的に見直し、接近戦でコンボや連係が厚くなるよう調整を行いました。その他の調整は必殺技を空中コンボに組み込みやすくすること、Vトリガー1発動中に使用できる専用必殺技の強化が主な調整となります。

弱攻撃は有利フレームを調整し、【しゃがみ弱P×2>立ち弱P】や【立ち弱K>しゃがみ中P】といったコンボが可能になりました。

また、ターゲットコンボの始動技となる【立ち中K】もコンボに組み込める場面が増えているので、まとまったダメージを奪いやすくなっています。

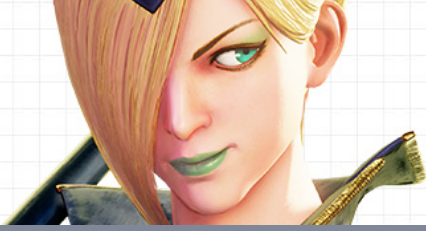
【エレクトリックサンダー】は【EXローリングアタック】から連続ヒットするようにコンボカウントを調整しています。従来の追撃よりも相手の起き上がりを攻めやすくなっており、密度が上がった弱攻撃の連係を狙えることも含めて攻勢を維持しやすくなっています。

Vトリガー1【ジャングルダイナモ】はVタイマーの長さや消費量、発動後の専用技の性能を見直しました。強化版【エレクトリックサンダー】は大きく前進しつつ、ガード時にも有利が取れるようになっているので、攻めのきっかけを作る手段として有効です。

【グランドシェイブローリング】はコンボに組み込みやすくし、更に対空技として使用できるように変更しました。ヒット後の状況が良く、強化版【ローリングアタック】から連続ヒットするようになっているので、様々な場面で使いやすい技になっています。

| | |
|--------|--|
| 立ち弱P | ①発生を5F⇒4Fに変更しました ②ヒット時の硬直差を+5F⇒+4Fに変更しました ③ガード時の硬直差を+2F⇒+1Fに変更しました ④硬直を8F⇒9Fに変更しました |
| 立ち強P | 攻撃判定を前方に拡大しました |
| 立ち弱K | ①ヒット時の硬直差を+4F⇒+5Fに変更しました ②ヒットバック・ガードバックを拡大しました |
| 立ち中K | ①発生を7F⇒6Fに変更しました ②全体動作を30F⇒29Fに変更しました |
| しゃがみ中P | ①発生を6F⇒5Fに変更しました ②全体動作を27F⇒26Fに変更しました |

| 変更箇所 | 調整内容 |
|---------------------|---|
| しゃがみ弱K | <ul style="list-style-type: none"> ①ヒット時の硬直差を+4F⇒+3Fに変更しました ②立ち弱K/しゃがみ弱P/しゃがみ弱Kで連打キャンセル可能に変更しました |
| しゃがみ中K | ヒット時の硬直差を+5F⇒+4Fに変更しました |
| アマゾンリバーラン | コンボカウント上限値を上げました |
| 【通常】エレクトリックサンダー | コンボカウント上限値を上げました |
| 【VT1】エレクトリックサンダー | <ul style="list-style-type: none"> ①ガード時の硬直差を-2F⇒+2Fに変更しました ②Vタイマー消費量を600F⇒1000Fに変更しました |
| 【VT1】ローリングアタック | Vタイマー消費量を600F⇒750Fに変更しました |
| 弱バーチカルローリング | ヒット時の跳ね返り動作の浮きを減少し、落下速度を速くしました |
| 【VT1】バーチカルローリング | <ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを120⇒150に変更しました ②スタン値を180⇒200に変更しました ③Vタイマー消費量を600F⇒750Fに変更しました ④最終段以前の攻撃がヒットした際に、以降の攻撃判定が拡大されるように変更しました |
| 【VT1】バックステップローリング | Vタイマー消費量を600F⇒750Fに変更しました |
| 【VT1】ジャングルダイナモ | Vタイマーを2000F⇒3000Fに変更しました |
| 【VT1】グラウンドシェイブローリング | <ul style="list-style-type: none"> ①動作開始～初段攻撃持続終了まで空中攻撃無敵に変更しました ②初段の攻撃判定を、自身より後方に位置する相手にヒットするように変更しました ③ボタンホールド中背中側に、ダメージ中の相手にしか当たらない攻撃判定を付与しました ④Vタイマー消費量を600F⇒750Fに変更しました ⑤初段空中ヒット時の吹き飛び距離を増加しました ⑥動作25F～攻撃アクション以降までの押し合い判定を、立ち状態の大きさからしゃがみ状態の大きさに変更しました ⑦初段と最終段のコンボカウント上限値を上げました |



FALKE

調整方針

ファルケは用途の限られたEX必殺技しか持っていなかったため、気軽にEXゲージを使って有利状況を作る、相手を押し返すという動きができないキャラクターになっていました。
そこで今回は飛び道具必殺技から、EXゲージを使用して派生技が出せるようにし、ダメージを奪いつつ得意距離となる遠距離を維持する立ち回りができるようにしました。
その他、少し癖のあるVトリガーを使いやすくする調整も入っており、けん制能力と火力を強化する事で、総合的なキャラクターの強さを引き上げています。

【サイコクーゲル/サイコカノーネ/サイコフェーダー】は、技後にPボタンを2つ同時押しする事で、EX版が追加技として発動するようにしました。

【EXサイコクーゲル】はコンボやけん制から、【EXサイコカノーネ/EXサイコフェーダー】は初手を相手の飛び道具に合わせた際などに発動すると、ダメージを奪いつつダウンを取ることができるようになっていました。
コンボと切り返し、CAにしか回せなかったファルケのEXゲージの使い道が増えるので、試合展開が大きく変わってくるでしょう。

VトリガーII発動時の技となる【サイコングリフ】は、【カタプルト/サイコシュナイデ】ヒット時に大きくディレイをかけて発動できるようにしました。
コンボや対空技として使用した場合にも余裕を持って攻撃部分を当てられるようになり、発動後の強化状態は魅力的なもの、【サイコングリフ】の使いどころが難しかったという点を補強しています。

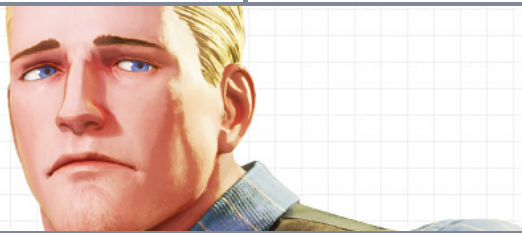
変更箇所

調整内容

| | |
|-------------------------|---|
| しゃがみ弱P | 連打キャンセル対応技に変更しました |
| しゃがみ中K | Vトリガー・CAキャンセル受付時間を2F延長しました |
| サイコシュナイデ | ヒット時のみ、サイコングリフでのキャンセル受付時間を延長しました |
| カタプルト | サイコングリフでのキャンセル受付時間を延長しました |
| 【新技】EXサイコクーゲル | サイコクーゲル・サイコカノーネの動作中に"PP"を追加入力することで発動する新規必殺技を追加しました |
| 【新技】EXサイコカノーネ | サイコクーゲル・サイコカノーネの動作中に"↓+ PP"を追加入力することで発動する新規必殺技を追加しました |
| 【新技】EXサイコフェーダー | サイコフェーダーの動作中に"PP"を追加入力することで発動する新規必殺技を追加しました |
| サイコインプルス (Vリバーサル) | 初段がカウンターヒットした際に、のけぞり時間が伸びていた現象を修正しました |
| 【VT I】サイコシュロート/サイコパンツァー | Vトリガーキャンセル可能な通常技とツヴァイトリットから発動可能に変更しました |

【VT II】サイコアングリフ

- ①発動時の攻撃判定を前方に拡大しました
- ②キャンセル発動時の前進距離を増加しました



CODY

調整方針

コーディーはVトリガー発動中の技性能の調整と、新技【ガーベージシュート】の追加が主な変更点となります。

Vトリガー発動中はその性質上、通常時と異なる対空技を選択する必要がありますが、VトリガーI・IIともに、通常時よりも単純に使いづらくなってしまっていた為、リターンを高めることでVトリガーのメリットを増やしています。

新技【ガーベージシュート】は、VトリガーII【ダーティーコーチ】のVタイマー消失後のみ使用可能となる、鉄パイプを相手に投げつける必殺技となります。

Vタイマー消失後は発動中専用技を使用できないにも関わらず、強Pボタンの攻撃を相手に当てないと通常時に戻れないといった点を解消しています。

CA【クリミナルパニッシャー】の調整は、発動後に移動値の大きい技とかち合った際に、コーディーが押し出されてCAがヒットしないといった現象を防ぐ為の修正となります。

変更箇所

調整内容

【通常】立ち中P

各種キャンセル受付時間を2F延長しました

立ち強K

クラッシュカウンター発生時のヒットバックを縮小しました

【VT I / VT II】しゃがみ強P

空中ヒット効果を空中復帰⇒吹き飛びダウンに変更しました

ハンマーキック

Vトリガーキャンセル可能タイミングを初段⇒2段目に変更しました

エアレイドキック

ジャンプ中Kが空中ヒットした際に連続ヒットするように変更しました

【VT I】スナイプショット/アンチエアスナイプショット

コンボカウント加算値を下げました

【VT I】アンチエアスナイプショット

攻撃持続3F以降の攻撃判定を内側に拡大しました

【新技】【VT II】ガーベージシュート

VトリガーII発動後、Vタイマー消失後のみ"強P+強K"で発動する新規必殺技を追加しました

クリミナルパニッシャー (CA)

発動後に相手の前進力が強い技とかちあった際に、コーディーを押し出しCAを避けられてしまう現象を修正しました



調整方針

Gは基本的な性能はほぼ据え置きのまま、主にVトリガーII【デンジャープレジデント】関連の調整を行っています。

Vトリガーゲージが2ブロックである【デンジャープレジデント】は、V-シフトの導入によって選択されやすくなるという想定がありましたが、依然としてVトリガーI【マキシマムプレジデント】の存在感が強いことを踏まえて、上方修正を行いました。

キャンセル発動できる技をVトリガーI【マキシマムプレジデント】と揃えた上で、VトリガーII専用の投げ技である【G・レイジ】の性能を向上させています。

Vタイマー消費量の減少やヒット後の有利時間の増加といった強化に加え、【G・チャージ】等各種追加技でキャンセル可能になっており、ヒット後の行動をバトルの状況に応じて選択できるようになっています。

変更箇所

調整内容

| | |
|---|---|
| 立ち弱P | ヒットバックを縮小しました |
| 【通常/VT I】各種G・スマッシュ・オーバー/G・スマッシュ・アンダー(EX版含む) | 画面端で空中ダメージ中の相手を追い越さないように変更しました |
| EX G・スマッシュ・オーバー/EX G・スマッシュ・アンダー | デンジャープレジデントでキャンセル可能に変更しました |
| EX G・スピンキック | ①最終段のコンボカウント加算値を下げました ②最終段ヒット時にG・エクスプロージョンでキャンセル可能に変更しました |
| 【VT II】G・レイジ | ①ヒット後のGの硬直を6F減少しました ②ヒット後に地球人民に告ぐ/G・チャージ/G・プロテクションでキャンセル可能に変更しました ③Vタイマー消費量を1200F⇒1000Fに変更しました ④ヒット時のVタイマー消費量を300F⇒0Fに変更しました |



調整方針

サガットは基本的な立ち回りに大きな変更は無く、主にコンボパーツの性能を上方修正しています

【タイガーショット/グランドタイガーショット】をメインとしたけん制以外からダメージを奪えるポイントを増やし、バトル全体での攻撃力を上げる調整を行いました。

【立ち強K】は1段目をキャンセル可能とし、けん制で相手の技に打ち勝った場合や、【立ち中P】カウンターヒット等からコンボを狙えるように変更しました。

ヒット時は相手を立たせる効果があるので、追撃の制限が緩い【EXタイガーショット】からのコンボを狙える場面が増えています。

ここからは【ステップハイキック】派生の【強タイガーニークラッシュ】や、各種Vスキルで強化された必殺技を追撃に使いやすくしています。

VトリガーI【タイガーキャノン】は、【EXタイガーショット/EXグランドタイガーショット】から発動できるようになっているので、

けん制に入れ込むといった従来の使い方以外にも、弱攻撃からのコンボや、攻撃のヒットを確認して効果的にVタイマーを使えるようになりました。

VトリガーIIの【タイガーラッシュ】はヒット時の動作後半を必殺技キャンセル可能とし、【タイガースパイク】を経由せずとも追撃が可能になっています。

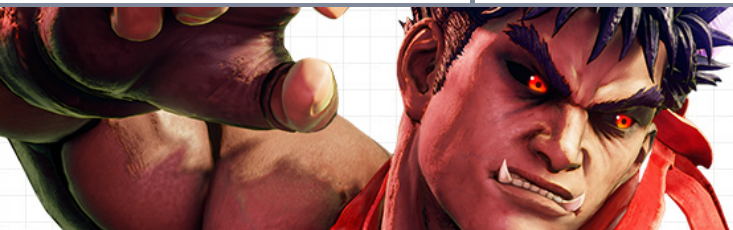
【弱タイガーアッパーカット】の調整は、振り向き時に相手を追い越してしまう現象を緩和する為の調整となります。

変更箇所

調整内容

| | |
|------------------------|--|
| 立ち強K | ①ダメージ配分を90(20+70)⇒90(40+50)に変更しました ②スタン値配分を150(30+120)⇒150(100+50)に変更しました ③初段の攻撃判定を前方に拡大しました ④初段を必殺技キャンセル対応技に変更しました |
| しゃがみ中P | 攻撃判定を前方に拡大しました |
| しゃがみ中K | ヒットバックを縮小しました |
| 【通常/VS I】弱タイガーアッパーカット | ①3F目までの前方への移動距離を縮小しました ②4F目の前方への移動距離を拡大しました ※ステップローキック/ステップハイキックキャンセル版は変更ありません |
| 【通常/VS I】強タイガーアッパーカット | 攻撃持続1F～2Fの攻撃判定を前方に拡大しました |
| 【VS II】中タイガーニークラッシュ | ヒット時の吹き飛び距離を縮小しました |
| 【通常/VS II】強タイガーニークラッシュ | ステップローキック・ステップハイキックから発動した際のコンボカウント上限値を上げました |

| | |
|------------------|--|
| 【VT I】 タイガーキャノン | ①EXタイガーショット/EXグランドタイガーショットから発動可能に変更しました ②コンボカウント上限値を上げました |
| 【VT II】 タイガーラッシュ | ヒット時のみ、動作後半を必殺技キャンセル可能に変更しました |



KAGE

調整方針

接近戦で爆発力を発揮するキャラクターとしてデザインされている影ナル者ですが、リーチの短い技が多い為、密着から少し離れると途端にダメージを取りづらくなっていました。その間合いの判断がシビアすぎた為、今回はコンボパーツとして使用する通常技の性能を見直し、ある程度近い間合いであれば、持ち前の高い攻撃力を引き出せるようにしています。

また、低体力であることを鑑みて、弱みとしていた中～遠距離戦の補強も行いました。けん制技の変化で取れる選択肢が増え、戦いやすくなっています。

特に必殺技はその為の変更点が多く、【波動拳】は強度毎の性能差が追加されています。弱版から強版へかけて発生が遅くなる代わりに、リーチが伸びていくので、相手との間合いに応じたけん制として使い分けられるようになっていきます。

次に【空中波動拳】は、一定距離を飛んだあと爆発するようになりました。この爆発部分は地上の相手にヒットしやすいため、相手のジャンプを抑止しつつ、前進してくる相手の足止めに使う事ができます。

他にも、【竜爪脚】は発生前のやられ判定を少し縮小し、足元を狙う相手の攻撃に対して、上から踏みつけるような使い方が狙いやすくなっています。

加えて、VトリガーIIにも手を入れています。

3ブロックのVトリガーは影ナル者にとっては発動しづらい面がありますが、その上でも選びたいような性能を目指して調整を行いました。

発動中は【強波動拳】と【強竜爪脚】の性能が強化され、立ち回りに変化が見られるようになっていきます。

【襖】は、【EX竜爪脚】から受身の有無に関わらず連続ヒットするようになりました。

更に、基本ダメージの30%が最低保証ダメージとなるように変更しているため、コンボ補正が多くかかっている場合でも、大きなダメージを見込めるようになっていきます。

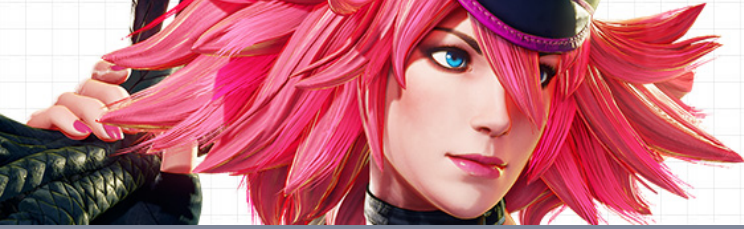
その他、CA【滅・昇龍拳】は高めの相手にヒットさせて、演出へ移行しなかった時は、着地時に追撃が行えるようにしました。

連続技であえて高め当てを選択する事で、攻めの継続状態を重視したコンボを行う事も出来ます。

| | |
|------|---|
| 立ち中P | ①ガード時の硬直差を-1F⇒+1Fに変更しました ②硬直を12F⇒15Fに変更しました ※ヒット時の硬直差は変更ありません |
|------|---|

| | |
|----------------|--|
| 立ち強P | ヒット時の硬直差を-3F⇒+1Fに変更しました |
| 立ち弱K | 攻撃判定を前方に拡大しました |
| 立ち中K | ①発生を9F⇒8Fに変更しました ②全体動作を28F⇒27Fに変更しました ③攻撃判定を前方に拡大しました ④攻撃持続中の蹴り脚部分のやられ判定を後方に縮小しました |
| 立ち強K | クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を120⇒150に変更しました |
| しゃがみ中K | ①発生を7F⇒6Fに変更しました ②全体動作を23F⇒22Fに変更しました |
| 鬼哭突き | ①発生を9F⇒8Fに変更しました ②全体動作を32F⇒31Fに変更しました ③CAキャンセル対応技に変更しました ④硬直中に胴体部分以外のやられ判定が消失するタイミングを1F早くしました |
| 鬼哭裂斬 | ヒット時の吹き飛び時間を増加しました |
| 波動拳 | 発動する強度により、性能差をつけました |
| 弱波動拳 | ①発生を13F⇒10Fに変更しました ②全体動作を40F⇒37Fに変更しました |
| 中波動拳 | ①前進距離を増加しました ②前進してから下がり終えるまでの間、後方のやられ判定を拡大しました |
| 【通常/VT II】強波動拳 | ①発生を13F⇒16Fに変更しました ②全体動作を40F⇒43Fに変更しました ③前進距離を増加しました ④前進してから下がり終えるまでの間、後方のやられ判定を拡大しました |
| 【VT II】強波動拳 | 波動拳が一定距離を飛ぶように変更しました |
| EX波動拳 | ヒット時、相手が地上やられになっている時間を3F⇒5Fに変更しました |
| 空中波動拳 | 飛び道具消失時、攻撃判定を伴う爆発が発生するように変更しました |
| 弱昇龍拳 | ①ダメージを80⇒100に変更しました ②攻撃持続4F以降の攻撃判定を前方に拡大しました |

| | |
|-------------|--|
| 強昇龍拳 | <ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを120(60+20+40)⇒140(80+20+40)に変更しました ②初段の攻撃持続を2F⇒3Fに変更しました ③2段目の攻撃持続を2F⇒1Fに変更しました ④打撃・飛び道具無敵となるタイミングを動作4F目⇒3F目に変更しました ⑤2段目ヒット・ガード時にCAキャンセル可能に変更しました ⑥VT II・阿修羅閃空でのキャンセルタイミングを1F延長しました |
| 竜爪脚 | 攻撃発生前の足元のやられ判定を縮小しました |
| 【VT II】強竜爪脚 | <ul style="list-style-type: none"> ①ヒット時の硬直差を+5F⇒+6Fに変更しました ②ガード時の硬直差を+3⇒+4Fに変更しました |
| 空震刃 (EX版含む) | 画面端で空中ダメージ中の相手を追い越さないように変更しました |
| 空震刃 | <p>ヒット時、硬直終了前の10F～6F間にCAを入力した場合、昇龍拳が発動していた現象を修正しました</p> <p>※CAが発生するタイミングの変更はありません</p> |
| 弱空震刃 | 空中ヒット時の吹き飛びを地上ヒット時と同等に変更しました |
| 中空震刃 | <ul style="list-style-type: none"> ①攻撃発生を17F⇒14Fに変更しました ②全体動作を44F⇒41Fに変更しました |
| EX空震刃 | 攻撃判定を上方向に拡大しました |
| 【VT II】禊 | <ul style="list-style-type: none"> ①最低ダメージ保障30%を追加しました ②竜爪脚 (EX版含む) から発動した際の発生を速くしました |
| 滅・昇龍拳 (CA) | <ul style="list-style-type: none"> ①非ロック版のダメージを280⇒140に変更しました ②非ロック版ヒット後、着地硬直を各種必殺技でキャンセル可能に変更しました ③非ロック版ヒット後、コンボカウントが一定数値となるように変更しました |



POISON

調整方針

遠距離戦を得意とするポイズンは、V-シフトの実装による防御面の強化が追い風となったキャラクターです。相手に接近された場合でも、被ダメージを抑えて仕切り直せる場面が多くなり、一方的に攻撃を仕掛けられる遠距離戦を展開する時間が長くなりました。

この結果、近接キャラクターが長所を活かせない勝負が想定よりも多くなっていましたので、今回は長いリーチを持つ技を近距離でガードされたり、空振りした場合のリスクを増やす事で、接近を試みる相手に対処する難易度を少し上げる調整を行っています。

【しゃがみ強P】はある程度近い間合いでもガード時のリスクが少なかった為、【立ち中K】や【アバントライン】といった、他のけん制技が届くような間合いでガードされると反撃を受けやすくしています。この調整により、距離に応じたけん制技の使い分けを考える必要があります。

その他、VスキルII【カートウィール】に比べ、活用できるポイントが少なかったVスキルI【パフュームスウィング】は、ヒット・ガード時にすぐジャンプ攻撃に移行できるように変更しました。

【EXハートレイド】や【ファイアスコール】からも発動可能となっており、連係やコンボのバリエーションが大きく増えています。

変更箇所

調整内容

| | |
|---------------------|---|
| しゃがみ強P | ①硬直中のやられ判定を前方に拡大しました ②ガードバックを縮小しました |
| 【VS I】ジャンプ強P/ジャンプ強K | Vゲージ増加量を50⇒40に変更しました |
| ハートレイド | 攻撃判定発生後、体の前方に付与されているやられ判定を硬直終了まで残るように変更しました |
| EXハートレイド | ヒット・ガード時にVS Iでキャンセル可能に変更しました |
| EX中ハートレイド | 初段ヒット時ののけぞり時間を2F増加しました |
| 弱ラブミーテンダー | コンボカウント上限値を上げました |
| パフュームスウィング (VS I) | ①ヒット・ガード時にジャンプ攻撃が出せるようになるタイミングを早めました ②Vゲージ増加量を50⇒40に変更しました |
| 【VT I】ファイアスコール | VS Iでキャンセル可能に変更しました |



E. HONDA

調整方針

本田のVスキルI【猫だまし】は相手の飛び道具に対して有効なものの、どうしても使い所が局所的になってしまい、汎用性が高い【肩屋入り】と比べると、選択する魅力に欠ける状態になっていたと思われます。

そこで【猫だまし】は通常技からキャンセル発動できるように変更する事で、通常技>【猫だまし】>必殺技という連係を可能とし、

【肩屋入り】選択時とは全く違う動きができるようにしました。

【百裂張り手】や【スーパー頭突き】といった必殺技と相性も良く、本田の得意とする地上戦での横押しが更に強力になっています。

VトリガーIIの【岩戸開き】は技自体のダメージは下がっているものの、【弱百裂張り手】や【EX百貫落とし】によるコンボが可能となり、追撃を含めたダメージは以前より高くなっています。

変更箇所

調整内容

| | |
|-------------------|--|
| 力足 | ガードバックを縮小しました |
| 猫だまし (VS I) | ①必殺技キャンセル可能な通常技からキャンセル発動可能に変更しました ②通常技からキャンセル発動した際の発生を12F⇒16Fにしました ※ヒット・ガード時の硬直差は変更ありません |
| 開手 | 必殺技キャンセル対応技に変更しました |
| 弱スーパー百貫落とし | 初段の攻撃発生2F前から、地上でダメージ中の相手にのみ当たる攻撃判定を付与しました |
| 【通常/VS II】EX百裂張り手 | 画面端で空中ダメージ中の相手を追い越さないように変更しました |
| 【VT II】岩戸開き | ①ダメージを180⇒140に変更しました ②スタン値を200⇒150に変更しました ③ヒット時の硬直を各種必殺技でキャンセル可能に変更しました |



LUCIA

調整方針

ルシアは得意距離となる近距離でのコンボパーツや連係を強化しています。

手札が増えた事により接近時の期待値が上がっているため、相手に更なるプレッシャーを与える事ができるでしょう。併せて中遠距離から接近する手段を増やし、けん制技ヒット時の状況を見直す事で、近接のラッシュを仕掛けやすくしています。

クラッシュカウンター時に大きなリターン見込める【立ち強K】は、攻撃前のやられ判定を小さくして出がかりを潰されにくくすると共に、攻撃発生後は逆に足元のやられ判定を大きくする事で、足元を狙った攻撃に対して強度優先によるクラッシュカウンターを誘発させやすくしました。

【ファイアスピナー】は弱版と中版のヒット時の状況を変更しています。特に中版は相手が大きく吹き飛んでダウンするようになり、ヒット時は遠距離から一気に間合いを詰められるようになっています。

また、ルシアはVスキルを選択次第で【ラフチェイス】から発動できる技が変わり、立ち回りの強みが大きく異なるといった特徴があります。

今回はVトリガーもこの枠組みに含め、Vスキル・Vトリガーの組み合わせでそれぞれシナジー効果が発生するようにし、Vシステムを選択による個性がより際立つようにしました。

VスキルI選択時は、Vトリガーの発動ポイントやリターンが増えるといった特徴を持たせました。

VスキルIIは【ナビングニードル】を絡めた連係やコンボで奪えるダメージが高くなるように調整しています。組み合わせによる特徴を把握し、様々な動きを試してみてください。

変更箇所

調整内容

| | |
|---------------------------|---|
| 立ち強K | ①攻撃発生2F～1F前の脚部分のやられ判定を後方に縮小しました ②攻撃発生後の脚部分のやられ判定を前方に拡大しました |
| しゃがみ弱P | ヒット時の硬直差を+3F⇒+4Fに変更しました |
| しゃがみ弱K | ヒットバック・ガードバックを縮小しました |
| ストリートスタイルワンセット | CAキャンセル対応技に変更しました |
| 【通常】サイクロンスピナー | 2段目をVT Iでキャンセル可能に変更しました |
| 【通常】EXサイクロンスピナー | 2段目をVT II・タクティカルウェポンでキャンセル可能に変更しました |
| 【通常/VT I】ナビングニードル (EX版含む) | 攻撃持続を5F⇒7Fに変更しました |

| | |
|-------------------------|---|
| 【通常】ナビングニードル | <ul style="list-style-type: none"> ①ガードバックを縮小しました ②空中ヒット時の吹き飛び時間を増加しました ③空中ヒット時の吹き飛び距離を減少しました ④コンボカウント上限値を下げました |
| 【VT I】EXナビングニードル | 最終段のヒット効果を吹き飛びダウン⇒バウンドやられに変更しました |
| ラフチェイス | VT Iでキャンセル可能に変更しました |
| EXラフチェイス | VT IIやタクティカルウェポンでキャンセル可能に変更しました |
| 弱ファイアスピナー | ヒット時の硬直差を±0F⇒+2Fに変更しました |
| 中ファイアスピナー | 地上ヒット時の効果をのけぞり⇒吹き飛びダウンに変更しました |
| 【通常/VT I】EX・Vファイアスピナー | <ul style="list-style-type: none"> ①発生を17F⇒13Fに変更しました ②初段ヒット時、2段目の攻撃判定が上方に拡大されるように変更しました ③初段のみヒットした場合の吹き飛びを、2段目ヒット時と近い状態にしました |
| 【通常】ハリケーンスピナー | 着地硬直を15F⇒13Fに変更しました |
| 【VT I】ハリケーンスピナー | 初段の攻撃判定を前方に拡大しました |
| 【通常/VT I】タッピングキック(VS I) | <ul style="list-style-type: none"> ①ガード時も最終段に派生するように変更しました ②ガード時の硬直差を-8F⇒-4Fに変更しました ③3段目のガードストップを増加しました ④3段目のガード硬直を増加しました ⑤初段ガード時に2段目の攻撃判定が拡大されるように変更しました ⑥最終段ヒット・ガード時にVトリガー・CAキャンセル可能に変更しました |
| 【VT II】タクティカルウェポン | 攻撃判定を前方に拡大しました |



GILL

調整方針

ギルは反属性という独自のシステムを強く尖らせる方向で調整を行いました。
相手に属性を付与する機会を増やして反属性を発生させやすくすると共に、反属性発生時に大きなダメージを狙えるポイントを増やしています。

新たな属性付与の手段として、【立ち強P】【クリオドロップエルボー】をボタンホールドする事で性能変化、ヒット時にそれぞれの属性を付与するようにしました。

ホールド版【立ち強P】はガードされてもギル側が有利かつ必殺技キャンセル可能、【クリオドロップエルボー】はガードされても反撃を受けない中段攻撃となっています。

立ち回りに組み込む他、コンボの締め技として使えると、属性付与されている相手の起き上がりを攻められるのでとても強力です。

VスキルIの【メテオストライク/ヘイルスティング】も属性付与を狙う技として使いやすくしています。
地面に着弾した際に爆発するようになり、単純に避けづらくなった事に加え、ガードされた際にも属性を付与できるようになりました。

また、攻撃と逆の属性が既に相手に付与されている場合、ガード時も反属性が発生するようになっています。
ここでの反属性はE Xゲージの増加や大幅な有利時間を得ることができるので、戦況を有利に運ぶ事ができるでしょう。
この他、通常時でも【メテオストライク/ヘイルスティング】と【パイロキネシス/クリオキネシス】を同時に画面内に出せるようになり、遠距離でも優位に立ちやすくなりました。

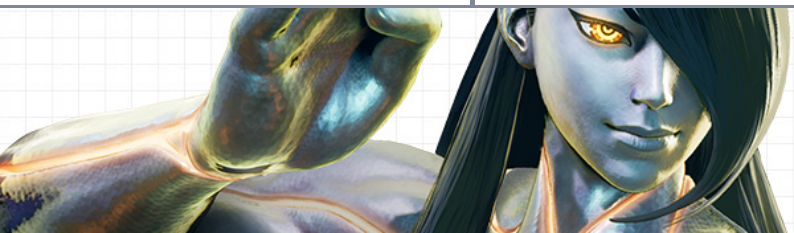
VトリガーII【ディレイフリーズランス】の調整は、相手の攻撃と相打ち時に属性付与が発生する場合とそうでない場合があったので、安定して氷属性を付与する為の調整となります。

変更箇所

調整内容

| | |
|-----------------|---|
| 立ち強P | 強Pをホールドすることで性能が変化するようにしました |
| 立ち中K | ①ガード時の硬直差を-4⇒-2に変更しました ②足元のやられ判定を縮小しました |
| 立ち強K | 地上ヒットかつ反属性やられ発生時、ヒット効果をきりもみ吹き飛び⇒地上のけぞりに変更しました |
| クリオドロップエルボー | 強Pをホールドすることで性能が変化するようにしました |
| パイロクオーラルキック | 地上ヒットかつ反属性やられ発生時、ヒット効果を吹き飛びダウン⇒地上のけぞりに変更しました |
| ペナルティブレイク | CAキャンセル対応技に変更しました |
| 【通常】パイロ/クリオキネシス | 画面内にメテオストライク/ヘイルスティングが存在している場合も発動可能に変更しました |

| | |
|--------------------------------|---|
| EX中パイロ/クリオキネシス | <ul style="list-style-type: none"> ①地上ヒット時のヒット効果をのけぞり⇒吹き飛びダウンに変更しました ②初段ヒット時、2段目の持続2F目以降の攻撃判定を下方向に拡大しました |
| 【通常/VT】パイロ/クリオサイバーリアット | 画面端で空中ダメージ中の相手を追い越さないように変更しました |
| 【通常/VT】メテオストライク/ヘイルスティング(VS I) | <ul style="list-style-type: none"> ①ヒット・ガード時の有利時間を増加しました ②空中ヒット時の吹き飛び時間を増加しました ③飛び道具接地時、攻撃判定を伴う爆発が発生するようにしました ④属性付与効果のある各種EX技からキャンセル発動可能に変更しました ⑤コンボカウント上限値を上げました ⑥ガード時に属性が付与されるように変更しました ⑦ガード時にも反属性が成立するようにし、特殊なガード硬直が発生するように変更しました |
| 【通常】メテオストライク/ヘイルスティング(VS I) | 画面内にパイロ/クリオキネシスが存在している場合も発動可能に変更しました |
| 【VT II】ディレイフリーズランス | <ul style="list-style-type: none"> ①ヒット数を1ヒット⇒2ヒットに変更しました ②相打ち時に相手に氷属性を付与しない現象を緩和しました |



SETH

調整方針

セスは基本的な動きに大きく変化は無いものの、リーチが長い【しゃがみ強P】の発生が速くなり、【しゃがみ中K】から【EXクルーエルディザスター】が繋がりがやすくなった事で、中間距離の差し合いが強化されています。これまでより立ち回りでダメージを奪えるポイントが増え、持ち前の高い攻撃力を活かしやすくなりました。

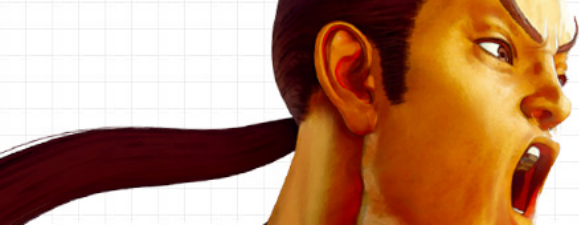
この他、Vトリガーはコンボや連系の幅を広げる事を目的に、キャンセル発動時の状況を変えたり、発動ポイントを増やす調整を行いました。

VトリガーI【丹田イグニッション】は、【弱ヘカトンケイル】のヒットバック減少により、キャンセル発動した際に追撃が届きやすくなっています。弱攻撃からのコンボダメージを上げたり、先端付近をけん制として用いた際にヒットを確認してダメージを奪えるようになりました。

また、VスキルI【丹田インストール】は、ヒット後に使えるようになる相手キャラクターの技の一部を、最新の状態に近くなるよう調整しました。

| | |
|--------|--|
| しゃがみ強P | <ul style="list-style-type: none"> ①発生を12F⇒10Fに変更しました ②全体動作を41F⇒39Fに変更しました |
|--------|--|

| 変更箇所 | 調整内容 |
|---------------------|--|
| 弱ヘカトンケイル | ヒットバックを縮小しました |
| EXクルーエルディザスター | ①発生を15F⇒14Fに変更しました ②ガード・空振り時の全体動作を50F⇒49Fに変更しました ③飛び道具無敵時間を4F～12F⇒4F～11Fに変更しました |
| EXヘカトンケイル | 丹田マニューバ(追加操作含む)/丹田エクспロードでキャンセル可能に変更しました |
| 波動拳(VS I) | ①ダメージを60⇒70に変更しました ②ガード時の削りダメージを10⇒12に変更しました ③ガードバックを拡大しました ④攻撃発生前の腕部分のやられ判定を後方に縮小しました |
| 昇龍拳(VS I) | ①攻撃判定を前方に拡大しました ②3段目の吹き飛び距離を減少しました ③3段目空中ヒット時の吹き飛び時間を増加しました ④ヒット時のみ、着地後硬直終了7F前から必殺技キャンセル可能に変更しました |
| 円盤の導き(VS I) | 近距離で発動した際の攻撃発生を早くしました |
| シューティングピーチ(VS I) | ガード時の硬直差を-12F⇒-10Fに変更しました |
| Lv1/2サンダークラップ(VS I) | 全体硬直を47F⇒45Fに変更しました |
| Lv1サンダークラップ(VS I) | ①攻撃持続を40F⇒45Fに変更しました ②ヒット時の硬直差を±0F⇒+2Fに変更しました |
| Lv2サンダークラップ(VS I) | ①発生を41F⇒36Fに変更しました ②ヒット時の硬直差を+9F⇒+11Fに変更しました ③ガード時の硬直差を±0F⇒+2Fに変更しました |
| エアスタンピート(VS I) | ①ガード時の硬直差を-5F⇒-2Fに変更しました ②ガードバックを縮小しました ③空振り時の硬直を10F増加しました ④動作中、空中にいる間は飛び道具無敵に変更しました |
| ソニックブーム(VS I) | ①ガード時の硬直差を+2F⇒±0Fに変更しました ②ヒット・ガード時の相手側のゲージ増加量を18/9⇒24/12に変更しました |
| ローリングアタック(VS I) | ダメージを100⇒120に変更しました |
| サイコクーゲル(VS I) | 攻撃判定を前方に拡大しました |
| ムーンサルトニードロップ(VS I) | 5F～12Fを空中攻撃無敵に変更しました |



DAN

調整方針

ダンはVスキルII【サイキョー流漢吼え】を絡めた連係が苛烈になりすぎないように、通常技の性能をやや低く設定していましたが、
 他キャラクターとのパワーバランスを見て、性能を見直すこととしました。
 今回の調整によりVスキルIIが強くなるのは勿論のこと、VスキルIIに依存しないパーツが増えた為、
 VスキルI【サイキョー流無頼流転の構え】を選択する余地も広がっています。

VトリガーI【霸王我道拳】は性能を大きく変更し、Vトリガーゲージ1ブロックという特徴を活かせるように調整しています。

今までは空振り時の隙が大きく、ガードさせて有効に働く場面も少なかったので使い所を見定める必要がありましたが、
 気軽に発動できるようになったことで、Vトリガーゲージを余らせてしまう展開が減っています。

コンボに組み込んだ場合もヒット時のコンボカウントが一定になるように変更しているので、
 直前のコンボルートに左右されず安定した追撃ができるようになりました。

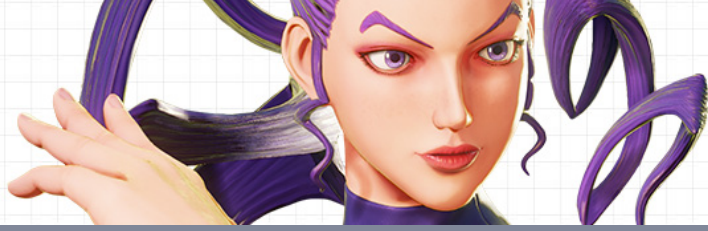
また、多段ヒットから1ヒットとなりましたが、3発まで飛び道具を相殺できるという特性を持つので、
 中間距離で相手の飛び道具に合わせて発動する使い方も効果的です。

変更箇所

調整内容

| | |
|-------------------|---|
| 【通常/VS II】立ち中P | ヒット時の硬直差を+6F⇒+7Fに変更しました |
| 【通常/VS II】立ち強P | CAキャンセル対応技に変更しました |
| 【通常/VS II】立ち弱K | 攻撃判定を前方に拡大しました |
| 【通常/VS II】立ち強K | ①攻撃発生を13F⇒12Fに変更しました ②ガード時の硬直差を-4⇒-2に変更しました ③全体動作を37F⇒36Fに変更しました ※空振り時は47F⇒45Fに変更しています |
| 【通常/VS II】しゃがみ中P | ヒットバックを縮小しました |
| 【通常/VS II】しゃがみ強P | ①攻撃発生を8F⇒7Fに変更しました ②全体動作を33F⇒32Fに変更しました |
| 【通常/VS II】しゃがみ中K | 攻撃判定を前方に拡大しました |
| 【VS II】しゃがみ強K | 硬直中のやられ判定が通常版と異なっていた現象を修正しました |
| サイキョー顎砕き蹴り | ガードバックを縮小しました |
| 晃龍拳 (EX版含む) /轟晃龍拳 | コマンドの優先順位を弾烈拳より高くしました |

| | |
|-----------------------------|---|
| EX晃龍拳 | 攻撃判定を前方に拡大しました |
| サイキョー流無頼流転の構え・ 壱式 (VS I) | <ul style="list-style-type: none"> ①空中ヒット時の吹き飛び距離を減少しました ②攻撃持続を5F⇒7Fに変更しました ③硬直を18F⇒16Fに変更しました |
| サイキョー流無頼流転の構え・ 参式 (VS I) | <ul style="list-style-type: none"> ①めくり判定を付与しました ②攻撃判定を後方に拡大しました ③ジャンプ中Pキャンセル発動時、落下速度を速くし、空中ヒット時の吹き飛び時間を増加しました |
| 【VT I】 霸王我道拳 (溜め無し版) | <ul style="list-style-type: none"> ①発生を13F⇒8Fに変更しました ②攻撃持続を50F⇒100Fに変更しました ③全体動作を82F⇒29Fに変更しました ④ガード時の硬直差を+3F⇒+7Fに変更しました ⑤ガードバックを拡大しました ⑥ヒット数を6ヒット⇒1ヒットに変更しました ※相手の飛び道具は3発まで相殺する事ができます ⑦ヒットストップを12⇒15に変更しました ⑧ガードストップを8⇒12に変更しました ⑨コンボカウント上限値を上げました ⑩ヒット後、コンボカウントが一定数値となるように変更しました |
| 【VT I】 霸王我道拳 (溜め版) | 飛び道具と相殺時に消滅しなくなるように変更しました |
| 【VT II】 轟晃龍拳 | CAキャンセルを行った際に、Vタイマーが消失していてもVT II 版必勝無頼拳が発動するように変更しました |
| 【VT II】 破天我道拳 | CAキャンセルを行った際に、Vタイマーが消失していてもVT II 版必勝無頼拳が発動するように変更しました |
| 【VT II】 必勝無頼拳(CA) | VT II 発動中のダメージを340⇒360に変更しました |



ROSE

調整方針

ローズはアウトレンジが得意なキャラクターという事で、オフェンシブな要素は控えめになっていましたが、他のキャラクターと比較すると、総合的な強さが少し足りていなかったと思われます。ですので、中～遠距離のけん制能力の向上と共に、一度のチャンスでダメージを奪いやすくなるよう攻撃面の強化も併せて行い、全体的な強さを引き上げる調整をしました。

その他、ローズの個性が光り、独特の展開を繰り広げられるVシステムに関しても、発動するチャンスの増加や発動後の効果を強める事で、これらが効果的に機能する場面が増えるようにしています。

全体硬直の長さから扱いが難しかったVスキルは、どちらも【ソウルピエーデ】からキャンセル発動できるように変更しています。

【ソウルピエーデ】はコンボカウントを調整し、【EXソウルバインド】ヒット後などに追撃として使えるようになってるので、コンボでダメージを稼ぎつつ、Vスキルを絡めた有利状況を作れるようになりました。

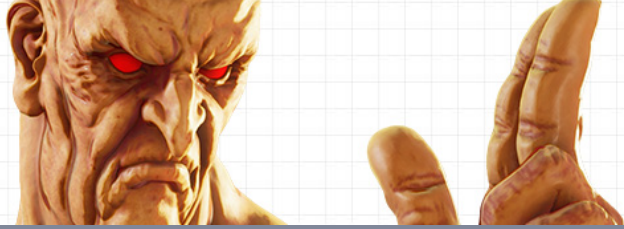
VトリガーII【ソウルイリュージョン】はガードを固めた相手に大きなダメージを奪う事が難しく、ガード崩しの手段となる通常投げは、演出中にVタイマーが無くなってしまう事がネックになっていました。そこで今回、通常投げの演出中はVタイマーが減らないように変更すると共に、受身を取らずにVタイマーを消費させる相手への対抗策として、分身の攻撃がダウン状態の相手にヒットするようにしています。

変更箇所

調整内容

| | |
|-------------|--|
| 立ち強P | ガード時の硬直差を-6F⇒-4Fに変更しました |
| 立ち弱K | 攻撃判定を前方に拡大しました |
| 立ち中K | 必殺技キャンセル対応技に変更しました |
| しゃがみ強P | ヒット時の硬直差を-5F⇒-3Fに変更しました |
| しゃがみ強K | ①発生を10F⇒9Fに変更しました ②全体動作を37F⇒36Fに変更しました ③攻撃判定を前方に拡大しました |
| ソウルプレーザ | ガード時の硬直差を-6F⇒-4Fに変更しました |
| ソウルピエーデ | ①Vスキルでキャンセル可能に変更しました ②コンボカウント上限値を上げました |
| ソウルピラストロ | クラッシュカウンター発生時の吹き飛び時間を増加しました |
| 【通常】ソウルスパーク | ガードバックを拡大しました |

| | |
|----------------------|--|
| 【通常/VT II】EXソウルスパーク | <ul style="list-style-type: none"> ①発生を14F⇒12Fに変更しました ②全体動作を46F⇒44Fに変更しました |
| 【通常】EXソウルスパークエア | <ul style="list-style-type: none"> ①ローズの下降開始タイミングを早くしました ②ローズの下降速度を速くしました ③最低空でヒット時の硬直差を-3F⇒+4Fに変更しました ④最低空でガード時の硬直差を-8F⇒-2Fに変更しました |
| 弱・中ソウルスパイラル | <ul style="list-style-type: none"> ①ヒット時の吹き飛び距離を縮小しました ②ヒット時の吹き飛び時間を増加しました |
| 強ソウルスパイラル | <ul style="list-style-type: none"> ①しゃがみ中Pからキャンセルした際の発生を21F⇒19Fに変更しました ②ヒット時の硬直を23F⇒18Fに変更しました ③ヒット時の吹き飛び時間を増加しました ④空中ヒット時の吹き飛び距離を増加しました |
| ソウルバインド (EX版含む) | コマンドの優先順位をソウルパニッシュより高くしました |
| EXソウルバインド | ロック演出後の硬直を必殺技キャンセル可能に変更しました |
| 【通常】EXソウルパニッシュ | Vトリガーキャンセル対応技に変更しました |
| ソウルフォーチュン (VS 紫・緑) | <ul style="list-style-type: none"> ①空中ヒット時の吹き飛び時間を増加しました ②コンボカウント上限値を上げました |
| ソウルフォーチュン (VS 白) | 発動時にリカバリアブルダメージで体力が15回復するようにし、ホールド中は4F毎に1ずつ回復するように変更しました |
| ソウルフォーチュン (VS 赤) | ダメージを受けても効果が解除されないように変更しました |
| 【VT II】ソウルイリュージョン | <ul style="list-style-type: none"> ①分身の攻撃がダウン状態の相手にヒットするように変更しました ②通常投げの演出中はVタイマーが減少しないように変更しました |



ORO

調整方針

オロは【二段跳び】を筆頭に、特徴的な技を数多く持つキャラクターとなっていますが、こういった独特な個性を重視するあまり、癖の強い技が多くなってしまい、扱いづらいキャラクターになっていました。また、体の小ささから相手に攻撃を当てる難易度が高めの割に、コンボに移行できる技や状況が限られていた事も、扱いづらさに拍車をかけていたと思われます。

今回はこの点を踏まえ、それぞれの技の持つ役割や強みをより強調し、全体的に通常技・必殺技を使いやすくする方向性で調整を行いました。

【ジャンプ弱K】はめくり用の攻撃判定を拡大しました。普段の立ち回りでの有用性が上がるのは勿論のこと、【二段跳び】から相手の頭上付近を狙う攻めが強くなり、オロならではの奇襲を仕掛けやすくなっています。

攻撃持続の後半部分を当てれば有利になる【飛び膝】は、オロの前後移動があまり速くない事もあり、活用が難しい技になっていました。ガード時の硬直差を見直す事で使い勝手を良くし、中距離での攻め手として狙いやすくしています。

コンボ面では、高ダメージコンボの要となる【EX連ね蹴足】は狙えるポイントを増やしたので、以前より打撃ヒット時の平均火力が上がっています。

オロの持つ技で最も攻撃発生が速い【立ち弱P】から、【立ち弱K】を経由してコンボが成立するようになった他、リーチの長い下段攻撃の【しゃがみ中K】ヒット時にキャンセルが遅くなくても繋がるようになり、当てやすい通常技から大きなダメージを見込めるようになりました。

【鬼ヤンマ】がCAキャンセル対応技となった事も変更点の一つです。対空迎撃や空中コンボの締めといった場面から、体力を一気に奪う事ができるようになっています。

また、使う場面が少なかった【EX人柱登り】は、低空でガードされた際の際が少なくなり、相手の投げ技に対する選択肢として使いやすくなりました。

変更箇所

調整内容

| | |
|-------------|---|
| 立ち弱P | ヒット時の硬直差を+4F⇒+5Fに変更しました |
| 立ち強P(溜め無し版) | 攻撃判定を前方に拡大しました |
| 立ち強P(溜め版) | ①ガード時の硬直差を+2F⇒+4Fに変更しました ②ヒットバックを縮小しました ③攻撃持続2F～4Fの攻撃判定を前方に拡大しました |
| 立ち強K | ①攻撃判定を前方に拡大しました ②攻撃判定発生1F～2F前の足元のやられ判定を縮小しました ③攻撃判定発生1F～2F前の蹴り足に付与されていたやられ判定を削除しました |
| しゃがみ中K | ヒット時の硬直差を±0F⇒+2Fに変更しました |
| しゃがみ強K | 攻撃判定を前方に拡大しました |

| | |
|----------------|---|
| ジャンプ弱K | めくり用の攻撃判定を後方に拡大しました |
| 飛び膝 | ガード時の硬直差を-6F⇒-4Fに変更しました |
| EX日輪掌 | Vトリガーキャンセル対応技に変更しました |
| 仁王力 (EX含む) | ①ガード時の硬直差を-42F⇒-17Fに変更しました ②硬直を60F⇒35Fに変更しました |
| 仁王力 | ①発生を7F⇒5Fに変更しました ②攻撃発生前の前進距離を増加しました |
| EX仁王力 | ①攻撃判定を前方に拡大しました ②ヒット時のオロの硬直を4F減少しました |
| 連ね蹴足 | ①ダメージを60/80/100⇒70/100/120に変更しました ②攻撃判定を前方に拡大しました ③ヒット・ガード時にVTIIでキャンセル可能に変更しました |
| 中連ね蹴足 | 2段目を地上ヒット・ガード時に相手を引き寄せるようにしました |
| EX連ね蹴足 | 3段目の攻撃判定を前方に拡大しました |
| 人柱渡り (EX版含む) | 2段目以降の攻撃判定を前方に拡大しました |
| EX人柱登り | ①ガード硬直を16F⇒20Fに変更しました ②着地硬直を9F⇒4Fに変更しました ③最低空でガード時の硬直差を-11F⇒-2Fに変更しました |
| 鬼ヤンマ | CAキャンセル対応技に変更しました |
| 弱・中鬼ヤンマ | 空中攻撃に対する無敵時間を2F延長しました |
| 強鬼ヤンマ | 初段ヒット時に相手が吹き飛ぶ高度を低くしました |
| 鬼火(VS I) | 必殺技キャンセル可能な通常技・特殊技からキャンセル発動可能に変更しました |
| 【VT I】 万力丹 | Vタイマーを2000F⇒3000Fに変更しました |
| 【VT I】 鬼神力 | Vタイマー消費量を1000F⇒1500Fに変更しました |
| 【VT I】 鬼神空中地獄車 | Vタイマー消費量を1000F⇒1500Fに変更しました |

大神仙力 (CA)

鬼ヤンマキャンセル時、発生が7F⇒4Fになるようにしました



AKIRA

調整方針

あきらは基本的な動きは変わっておらず、主な調整点はVトリガーII【破天の構】に関連する技の調整となります。VトリガーI【漢の背中】がコンボ・連係共に強力なVトリガーになっていた為、【破天の構】選択時ならでの強みが出るように調整を行いました。

【破天の構】はEX必殺技から発動版・必殺技版問わずキャンセル発動可能になった事に加え、Vスキルを派生技や構えから繰り出せるようにする等、多彩な動きができるようにしています。派生技となる【破の双撃】や【天の連舞】も性能を上方修正し、暴れつぶしや対空技など、それぞれの用途に使いやすくしました。

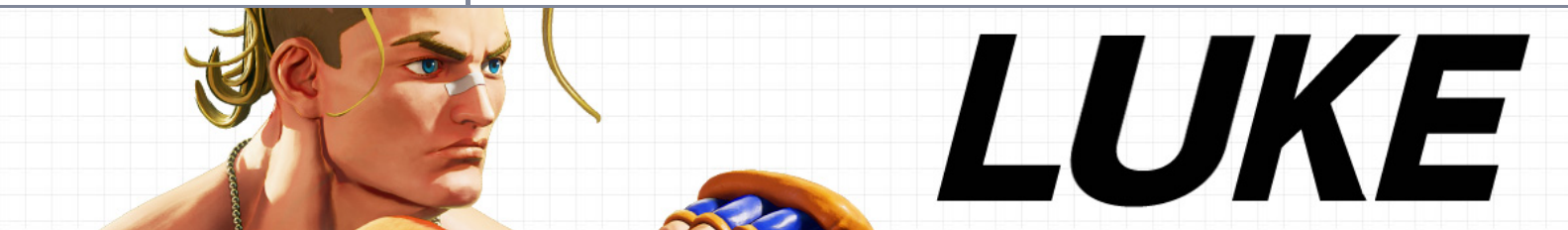
【中裏裡門】の調整は、特定のキャラクターにコンボが当たりづらかった現象を緩和する為の調整となります。

変更箇所

調整内容

| | |
|----------------|--|
| 立ち中P | ガードバックを縮小しました |
| しゃがみ中P | ガードバックを縮小しました |
| しゃがみ強K | ①硬直を23F⇒22Fに変更しました ②ガード時の硬直差を-14F⇒-13Fに変更しました |
| 【通常/VS I】EX気功塊 | ①ヒット・ガード時に破天の構でキャンセル可能に変更しました ②画面端で空中ダメージ中の相手を追い越さないように変更しました |
| 裏裡門(EX版含む) | 画面端で空中ダメージ中の相手を追い越さないように変更しました |
| 中裏裡門 | しゃがみヒット時のヒットバックを減少しました |
| EX裏裡門 | 初段ヒット・ガード時に破天の構でキャンセル可能に変更しました |
| 鳳天蹴 (EX版含む) | 画面端で空中ダメージ中の相手を追い越さないように変更しました |
| EX旋蹴舞 | 最終段ヒット時に破天の構でキャンセル可能に変更しました |
| 【VS II】通天打 | 画面端で空中ダメージ中の相手を追い越さないように変更しました |

| | |
|--------------|---|
| 【VT II】 破天の構 | ①必殺技版のVタイマー消費量を1500F⇒1000Fに変更しました ②VS II でキャンセル可能に変更しました ※破天の構（必殺技版）から発動した場合、コンボ補正が1技分多くかかるようになっています |
| 【VT II】 破の双撃 | ①1～2段目のPから、3段目のP>Pへのコマンド入力受付時間を6F延長しました ②3段目ガード時の硬直差を-9F⇒-2Fに変更しました ③3段目の発生を21F⇒17Fに変更しました ④3段目の全体動作を51F⇒47Fに変更しました ⑤最終段をVS I でキャンセル可能に変更しました |
| 【VT II】 破の連舞 | 最終段をVS I でキャンセル可能に変更しました |
| 【VT II】 天の連舞 | ①発生を12F⇒8Fに変更しました ②ガード・空振り時の全体動作を59F⇒55Fに変更しました ③ヒット時の吹き飛び距離を減少しました ④飛び道具無敵となるタイミングを動作3F目⇒動作1F目に変更しました ⑤動作開始～攻撃持続終了までを空中攻撃無敵に変更しました |



調整方針

ルークは攻守共に高性能な技が揃っており、特にコンボダメージの高さや、必殺技を絡めた連係の対処の難しさといった攻撃面の強さは、パラメーターが低めの攻撃特化キャラクターと比較しても見劣りしないものになっていました。更に無敵技の【EXライジングアッパー】等、防御面も豊富という総合的な性能を考慮し、平均的な値よりやや高めとなっていた、体力とスタン値を下げる対応を行いました。

また、相手キャラクターの動きを抑制しすぎていると思われた一部の技を下方修正しています。リーチが長く、ヒット時のリターンが高い下段攻撃となる【しゃがみ中K】は空振り時のリスクを増加させました。弾速の速さから対処するのが難しい【サンドブラスト】は、ダメージとガードバックを抑える対応を行っています。

今回の調整ではこういった中～遠距離での抑止力となっていた技を下げる代わりに、接近して攻撃を当てた際の見返りが大きくなるような調整を行っています。

ルーク固有のVタイマーの特性に関しても、この方針に則って性能を見直しています。Vトリガー I・II どちらも時間経過での回復量を抑え、攻撃をヒットさせた際の回復量を上げています。この調整により遠距離での立ち回りが強くなるVトリガー I 【レンジアームズ】の優位性が下がり、逆に接近時の攻撃力が高くなるVトリガー II 【ヴァンガード】は前に出て戦うメリットを強く感じられるようになっていきます。

その他、【EXインパー】は、出始めに空中の相手にのみヒットする攻撃判定を付与しました。この部分は当てる機会が多いホールド版の【弱フラッシュナックル】から連続ヒットするので、中段攻撃を活かした奇襲以外にも、コンボパーツとして活躍できる性能になっています。

また、特定の状況で垂直ジャンプとの見分けがつきづらくなっていた、前方ジャンプのモーションを変更しています。

| | |
|---------------------------------|--|
| 体力 | 1025⇒1000に変更しました |
| スタン値 | 1050⇒1000に変更しました |
| 前方ジャンプ | モーションを変更しました |
| パニッシャー/スクラッパー (前・後ろ投げ) | ①演出中の攻撃にヒットストップを付与しました ②演出中の攻撃にカメラ演出を追加しました |
| 立ち弱K | ヒット時の硬直差を+1F⇒+2Fに変更しました |
| しゃがみ中P | ヒットバックを縮小しました |
| しゃがみ中K | 硬直中のやられ判定を拡大しました |
| サンドブラスト | ①ダメージを60⇒50に変更しました ②ガード時の削りダメージを10⇒8に変更しました ③ガードバックを縮小しました |
| EXサンドブラスト | 初段空中ヒット時の吹き飛び時間を増加しました |
| EXインパー | ①動作5F～6F目に空中の相手にのみヒットする攻撃判定を付与しました ②ダメージを120⇒140(20+120)に変更しました ③初段ヒット時に2段目の攻撃判定が上方向に拡大されるように変更しました ④初段ヒット時に2段目の攻撃判定が後方に位置する相手にヒットするように変更しました ⑤2段目ヒット時の吹き飛び時間を減少しました ⑥2段目ヒット時の吹き飛び距離を減少しました |
| サプレッサー(VS II) | ①投げ当身成立版ののけぞりを4F増加しました ②投げ当身成立版の硬直差を+2F⇒+4Fに変更しました ③投げ当身成立版の硬直を14F⇒16Fに変更しました |
| 【VT I /VT II】レンジアームズ/ ヴァンガード | ①時間経過によるVタイマー回復量を2分の1に減少しました ②攻撃をヒット・ガードさせた際のVタイマー回復量を2倍に増加しました |
| 【VT I】サーモバリック | 4段目の攻撃判定を拡大し、最終段が空振る現象を緩和しました |
| 【VT II】フラッシュナックル (VS I 版含む) | ヒット・ガード時にVタイマーを消費することで、EXフラッシュナックルでキャンセル可能に変更しました |
| 【VT II】EXフラッシュナックル | 2段目ヒット時にVタイマーを消費することで、フラッシュナックルでキャンセル可能に変更しました |

イレイザー (CA)

ライジングアッパーキャンセル時、押し合い判定を上方向に拡大し、相手を追い越してしまう現象を緩和しました